Salon E3 : Toutes les nouveautés PlayStation & PlayStation 2

PlayStation® MAGAZINE

NUMÉRO 43 • JUIN 2000

De Sang Froid

L'autre cinéma

vu par Krawczyk (Taxi 2)

UNIQUE
DES SAUVEGARDES DE CARTE MEMOIRE A TELECHARGER !

- STAR OCEAN 2 (VIDÉO)
- RAYMAN 2 (VIDÉO)
- DE SANG FROID (VIDÉO)
- DESTRUCTION DERBY RAW (VIDÉO)
- PROJECTION PRIVÉE (GLADIATOR) (VIDÉO)

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (JOUABLE)

SREET FIGHTER EX 2 PLUS (JOUABLE)

10 démos

Le petit écran en grand

EURO 2000 (JOUABLE)

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER (JOUABLE)

MUPPET RACE MANIA (JOUABLE)

T 6856 - 43 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 43 • JUIN 2000 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

Feedback

Ça y est, les chiffres sont arrivés ! Précipitez-vous d'ores et déjà sur l'encadré « Est-elle annoncée ? », pour une nouvelle de toute première fraîcheur (ça a du bon d'être dans les premières pages du mag.) ! Place à présent à la grande interrogation du mois : Play 2 trop puissante ou déjà dépassée ? Des éléments de réponse vous attendent (le suspense est à son comble)...

Une sortie explosive !

Bonjour à tous. Je suis un de vos lecteurs et j'aimerais vous poser une question qui m'inquiète : j'ai pu lire dans un journal que la PlayStation 2 allait peut-être être interdite à l'import pour des raisons de puissance de calcul (qui lui permettrait en théorie de calculer des explosions atomiques). Alors, que va-t-il se passer ? Vont-ils diminuer la puissance de la Play 2 ? Vont-ils repousser la date de sortie pour trouver un moyen de l'importer sans faire d'histoire politique ? Vont-ils (ce que je n'espère pas) interdire l'import de la Play 2 ? Voilà les questions que je me pose. Alors qu'en pensez-vous ?

Matthieu Colombier, de Suisse.

La rançon de la gloire

La Play 2 est trop puissante, il faudra vous y faire. Qu'en sera-t-il des prochaines consoles concurrentes à sortir sur le marché dans les années à venir ? Serons-nous tous surveillés (si ce n'était déjà fait) ? Faudra-t-il un passeport ? Rassurez-vous, il s'en est fallu de peu pour que vous ne passiez pas tous à côté de la future console (si vous aviez l'intention de le faire). En fait, il semblerait que la Play 2 et les « forces » de l'armée ne fassent plus qu'un : le processeur qui équipe la prochaine console de Sony est trop puissant ! La vitesse du système de calcul de la console pourrait, d'après des sources politiques japonaises, servir au guidage des missiles de l'armée ! Un fait similaire avait déjà touché le monde de l'informatique avec le G4, signé Apple, interdit à la vente dans certains pays dits « sensibles » pour un même risque de compatibilité avec les affaires militaires. Un instant, on imaginait que l'exportation de la Play 2 ne serait pas possible. C'est du moins ce qu'on était en droit de penser lorsque le Ministre du Commerce japonais soumettait les plus nettes réserves quant à une sortie probable de la Play sur le Vieux et le Nouveau Continent. Heureusement, l'E3 est venu remettre les pendules à l'heure. Rien ne dit maintenant que tous les pays du monde auront effectivement droit à la Play 2, pour les mêmes raisons, ou que sa puissance ne sera diminuée à l'avenir. On s'intéresse aux droits de l'homme, certes, mais et les droits du joueur, alors ?

Où nous écrire ? sur le Net

Le mail du Feedback : sjensen@hfp.fr

François Donatien :
fdonatien@wanadoo.fr

Nourdine Nini :
trazom@club-internet.fr

Julien Chièze :
jchieze@hfp.fr

François Tarrain :
ftarrain@hfp.fr

Dave Martinyuk :
plugin@imaginet.fr

Grégory Szriftgiser :
gszriftgiser@hfp.fr

et sur papier...

PlayStation Magazine
Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton - TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Est-elle annoncée ?

L'arrivée imminente de la Play 2 bouleverse un peu nos habitudes, sans les changer toutefois. En non, l'encart « Est-il annoncé ? » n'avait pas disparu, contrairement à bien des préoccupations émises auprès de la rédac : il n'était simplement plus alimenté par vos interrogations sur les dates de sortie des jeux depuis quelque temps. Et sans demandes de dates, eh bien, pas de rubrique... Pour nous tenir au plus près de la fièvre de l'actualité, nous nous sommes permis une petite modification, rien que pour ce mois-ci. Qui, quoi, quand, combien, la loi des interrogations s'applique cette fois à un objet tout particulier...

MACHINE	EST-ELLE ANNONCÉE ?	PRIX	DATE DE SORTIE EN EUROPE
PLAYSTATION 2	OUI	299 $ (ENVIRON 2100 F)	26 OCTOBRE 2000

TITRE DU JEU	EST-IL ANNONCÉ ?	ÉDITEUR	DATE DE SORTIE EN FRANCE
RUGBY 2000	OUI	E.A. SPORTS	AOUT 2000
ALIEN RESURECTION	OUI	ELECTRONIC ARTS	SEPTEMBRE 2000

Do you speak RPG ?

Q *Salut à toute l'équipe de PlayStation Magazine ! Je ne commencerai pas par des tonnes de compliments, vu qu'ils ne sont plus obligatoires comme vous l'avez dit dans le précédent numéro, mais ne vous vexez pas car il est quand même génial (je sais que c'est un compliment, mais bon). En fait, je vous écris pour vous faire un seul reproche qui concerne l'import. Je dois avouer que vos articles sur les jeux étrangers qui ne sont pas sortis en France ou qui ne sortiront jamais sont excellents (je fais surtout référence aux RPG) et qu'ils nous informent sur les principales choses à savoir sur les jeux, mais il y manque toutefois (à mon goût) un tout p'tit chouïa de quelque chose, à savoir les sorties américaines. En effet, vous indiquez toujours la date de sortie dans notre pays (ce qui est le plus important, me direz-vous), mais jamais (à moins que je ne l'aie loupée) la date de sortie aux USA. Il y a de nombreux jeux qui ne voient le jour que là-bas (surtout les RPG) et qui ne nous sont pas inaccessibles. Ils ne sont pas impossibles à trouver, et pas forcément plus chers. De plus, il ne faut pas parler de « barrière de la langue » car il n'est pas obligatoire d'être parfaitement bilingue pour saisir le scénario. Je vous en conjure, donnez plus de précision sur l'import.*

Aurélien Vendramini, alias Clad et dit le RPGivore, de Saint Ebenne

L'import : pas une spécialité…

R En fait, le problème est beaucoup plus vaste que le « simple » accès à la langue. En tant que magazine officiel de la PlayStation en France, nous ne traitons a priori que les versions de jeux qui sortiront dans l'Hexagone, dans leur version nationale donc. Et cela pour des raisons bien compréhensibles de compatibilité avec la console vendue sur le territoire. Il serait hypocrite de tester et de vous conseiller des jeux qui ne sont pas « censés » fonctionner sur nos consoles françaises : un jeu importé des Etats-Unis ou du Japon, bref, hors du Vieux Continent, ne fonctionnera pas. Certes, si les jeux sont très bons, qu'on y a échappé de peu, ou encore qu'ils font l'objet d'une étude quant à leur éventuelle sortie en France, ils auront toutes les chances de trouver leur place parmi les lignes de PlayStation Magazine : un chef-d'œuvre vidéo-ludique se doit d'être reconnu mondialement. Les autres passeront un peu à la trappe pour le « monsieur tout le monde » (comprenez un gars avec une baguette sous le bras…). Quant à ceux qui veulent devenir des as en langue vivante, c'est simple : réglez tous les textes des jeux français sur « anglais ». Et improve your english !

Mélange à l'ancienne

Q *Bonjour. Les hits que sont Boulder Dash 1, 2 et 3 sur Amstrad CPC vont-ils ressortir sur console (PS) ou une version améliorée est-elle prévue sur PS 2 ? A-t-on des nouvelles de Diablo 2 (prévu et toujours pas sorti) ainsi que des Chevaliers de Baphomet 3 ?*

Joseph

Série interrompue

R Un pur vieux de la vieille : on n'en rencontre pas tous les jours dans le courrier, mais cela arrive. Pensez : l'ordinateur CPC, plutôt « basique », cité par Joseph a connu ses heures de gloire au milieu de la précédente décennie, vers 1985. A l'époque, des titres phares nous accaparaient pendant des semaines, des mois, voire des années entières… Bref, de mémoire de joueur, Boulder Dash fait partie de ces jeux qu'on n'oublie pas, de ces jeux modestes techniquement (représentation en 2D, 256 couleurs…), mais au principe génial. Est-ce bien sérieux toutefois d'imaginer une éventuelle adaptation sur Play ? (et sur Play 2 !). Aujourd'hui, l'enthousiasme est tombé pour ce genre de jeux, quoique la puissance d'une console n'ait jamais vraiment limité l'existence de jeux « modestes » techniquement. La preuve : une démo de Net Yaroze reprenant quasiment le principe de Boulder Dash avait occupé un CD de démos de PlayStation Magazine : c'était en juin 98, pour le numéro 21 (si ça vous intéresse, dépêchez-vous, il en reste quelques-uns en stock !). Diablo 2, lui, sortira en juin sur PC ; la sortie de la version Play n'a elle toujours pas été définie. Quant aux Chevaliers de Baphomet 3, ils devraient voir le jour sur PlayStation 2. L'équipe responsable de ce jeu, Revolution Software, travaille actuellement sur De Sang Froid, la couverture de notre numéro de juin.

Une question lumineuse !

Q *J'ai pu constater sur Internet et à la télévision que la plupart des jeux PS2 avaient des effets de scintillement : ce n'est pas très rassurant pour une console comme celle-là. On sait que la PS2 a seulement 4 MB de mémoire, ce qui est assez minable. Alors je me demande si les prochains titres auront toujours cet effet de scintillement. Décevant.*

Laurent Werner, 15 ans, d'Alsace

Le détail qui tue

R Le doute hante les esprits en ce moment et il n'est plus permis. Objets incriminés : la PlayStation 2 et ses capacités qu'on juge déjà limitées voire largement dépassées. Pensez, cela fait 1 an et demi que les données et les caractéristiques techniques de la Play 2 ont été définies ! Et tout le monde sait bien que l'avancée technologique est une course ininterrompue, où concurrence et nouvelles trouvailles se succèdent. Pour exemple, le prix des composants informatiques change tous les jours, et en une semaine (ou presque), votre PC est déjà dépassé ! Bref, être à la pointe de la technologie tient aujourd'hui de la gageure. Mais là où le bât blesse, c'est lorsque les développeurs eux-mêmes se montrent insatisfaits de la future console. Et pourtant, c'est arrivé ! A la présentation de leur jeu Munch's Odyssee à l'E3, Lorne Lanning et Sherry Mc Kenna (Oddworld Inhabitants) ont signalé l'apparition gênante de ces fameux scintillements dans leur jeu. Un détail qui ne « devait » logiquement pas exister à l'annonce de la puissance de la console. Et pourtant… Cela dit, au regard de titres comme Metal Gear Solid 2, on voit que le problème peut-être réglé. Tout dépend du talent des développeurs. Un problème d'affichage qu'on espère voir résolu sur les futurs jeux Play 2… et qui devrait l'être.

Foot… ballistique !

Q *Bonjour PlayStation Mag' ! Tout d'abord, je vous donne l'habituel bravo (ça ne doit rien vous faire, à force !). Bravo et merci : grâce à vous, j'ai acheté ISS Pro Evolution et j'en suis énormément content. Tout ce que vous avez dit du jeu est réel ! Et c'est super ! (on notera quand même l'absence de commentaires en français, dommage !). Merci de me publier (ce serait sympa). Bonjour à Carqueiranne, au Var et à ma famille.*

Boris, dit Zinedine Ronaldo (et modeste avec ça)

Q *O honorable magazine, j'ai acheté le jeu ISS PRO Evolution en me fiant au jugement du PlayStation Mag du mois de mars 2000. J'étais excité à l'idée de l'avoir car il est considéré comme le meilleur jeu de foot. Mais moi aussi, j'ai mon jugement : la palette des mouvements est minuscule par rapport à FIFA ; trop peu d'équipes pour un jeu PlayStation ; le réalisme est excellent mais la jouabilité est nulle, et encore bien d'autres choses. Non franchement, je n'arrive pas à comprendre que ce jeu ait été noté 10 sur 10 avec autant de défauts. Expliquez-moi, je ne vous comprends plus.*

Benjamin Garau, Thomas Schamltz

Un partout

R Dur, dur d'être pris en sardine devant deux jugements que tout oppose… Voilà l'exemple type d'avis qui suivent la parution d'un titre très bien noté par la rédaction. C'est vrai qu'on s'attaque à un mythe en attribuant la note suprême à un jeu. Il est vrai aussi que depuis qu'on a noté ainsi 3 jeux en l'espace de 3 ans, la notion du « un comme ça tous les 10 ans » serait presque à revoir… Mais il y a également des cas où il ne faudrait pas abuser ! Un jeu où « la jouabilité est nulle » (dixit) aurait de grandes chances de se retrouver dans les Courts Métrages, et de ne pas dépasser une note de 5. Alors que s'est-il passé ? Aurions-nous été corrompus, aveuglés… drogués ? Je ne pense pas : ISS est le jeu de foot le plus abouti qui soit. Et puisque vous avez été gentils, voici les commentaires que vous auriez pu trouver si la localisation du jeu avait été accomplie de façon plus complète : « même ma grand-mère aurait pu arrêter ce ballon (la balle n'est pas interceptée) ; c'est une très bonne passe (la balle est interceptée) ; l'arbitre aurait dû siffler cette action ; passe croisée, passe transversale »… Oui, à n'en plus douter, ISS est vraiment un jeu parfait, en fait… Et on ne saurait le répéter plus longtemps : il y a définitivement le clan FIFA et le clan ISS Pro dans le domaine footbalistique, sur Play.

NOKIA 7110

Le Nokia 7110 allie la richesse du web à l'extraordinaire liberté d'un mobile. La clef de cette compatibilité : Mobile Internet Services. Un bouquet de services** (contenu dépendant de l'opérateur choisi) vous est proposé et vous pouvez consulter le cours de la bourse, la météo ou les horaires d'avion, réserver un billet, prendre connaissance des dernières nouvelles, de votre horoscope, envoyer un e-mail, accéder à votre répertoire... D'un simple clic sur la « souris-mobile » Navi™ roller de votre Nokia 7110, vous sélectionnez la fonction désirée. C'est rapide et facile.
Nokia 7110, le premier Mediaphone.

www.nokia.fr

Devenez membre Club NOKIA www.club.nokia.fr

Internet, disponible en version mobile.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE®

*Pour parler les mêmes. Copyright © 2000. Nokia Mobile Phones. Tous droits réservés. Nokia, Nokia Connecting People et Navi™ roller (molette) sont des marques déposées de Nokia Corporation. **Certaines fonctions sont dépendantes du réseau et de l'opérateur. Documents non contractuels. RC Nanterre B 399 142 784 - GREY

Ça va chauffer !

Hello la rédac ! Je vous écris pour avoir (encore et toujours !) des renseignements sur la PlayStation 2. Quelle sera la date officielle de sa sortie ? Est-ce que Gran Turismo 2000 (waouh !) sortira en même temps que la PlayStation 2 ? Longue vie à votre mag !

Rémy, une victime de la secte PlayStation roulant en Suzuki Escudo Pikes Peak, de Bussy-Saint-Georges (77)

La loi des chiffres

Maintenant qu'on connaît précisément la date de sortie de la Play 2, on peut dire que les suggestions les plus probables ne manquent pas. Tiens, comme c'est curieux : le jeu phare de la Play 2, et un peu plus loin la console de Sony… On mélange le tout, et on obtient effectivement un plan marketing bien juteux. Quel curieux hasard ! Gran Turismo 2000 sortira fin octobre… en même temps que la PlayStation 2 ! Et puisqu'on aime les chiffres, les voitures du soft seront composées de quelque… 2 000 polygones ! De quoi inaugurer en beauté sa sortie. Une façon de reprendre le principe de « une nouvelle console + un jeu de bagnoles ». Exactement le même qu'à la sortie de la PlayStation au Japon et en Europe, respectivement en décembre 94 et décembre 95, avec Ridge Racer. Espérons que l'association des deux portera à nouveau chance à la console. Gran Turismo sortira, oui, mais à quel prix ? On annonce des jeux à environ 350 F. Mais pour l'instant, le prix de la console elle-même en France n'a pas été décidé… D'après des rumeurs, la Play 2 « devra » coûter plus cher que les lecteurs DVD de salon, pour des raisons de concurrence (il faudra sans doute compter entre 2 000 et 2 500 francs). Franchement, est-ce bien raisonnable ? Est-ce qu'on aura droit à un Gran Turismo 4 000, du coup ?

Construction kit

Je salue toute l'équipe de PlayStation Mag. Je voudrais savoir s'il y aura un Constructor 2, un Sim City 3000, The Sims et Theme Park 2. Si oui, donnez-moi les dates de sortie de ces jeux pour ma vieille bécane, la PlayStation. Merci d'avance.

Jérôme (12 ans) à Croix-Chapeaux (17)

Projets de gestion

La Play à la chasse : tous les jeux de gestion adaptés jusqu'alors sur Play venaient du monde du PC, où il est beaucoup plus largement représenté que sur notre « vieille » console. Peu de titres illustrent le genre sur Play, et les adaptations prennent toujours un certain retard. L'ergonomie de la souris est sans doute enviable par rapport au jeu à la manette, même pour ceux qui affectionnent les jeux en vue isométrique. C'est le cas de Constructor et Sim City 2000, deux jeux de gestion sortis sur Play. On attendrait leur suite ? Rien n'est annoncé pour l'instant, sinon un Sim Theme Park World (!) qui sortira sur PlayStation 2 d'ici la fin de l'année. Créé sous la houlette de Bullfrog, l'un des maîtres du « genre », il s'agit d'un jeu dans la veine de Theme Park World, vous vous en seriez douté, un titre sorti il y a peu sur Play 1. Pas de changement radical prévu entre les deux volets, pourtant. On se dira juste qu'il est plus beau… Concernant le fameux The Sims, qui a connu un succès retentissant, on ne serait pas surpris qu'il débarque sur nos consoles. Pour preuve, il a été élu « Jeu de l'année » aux Academy of Interactive Arts and Sciences Achivement Awards, (qui sont un peu au monde vidéo-ludique ce que les Oscars sont aux films hollywoodiens). Et pour cause : il a rarement été aussi amusant de gérer un microcosme. Mais est-ce que récompenses et adaptations font bon ménage ? On n'en sait pas plus sur une future version Play de The Sims, en tout cas. Wait and see !

Pokémon-mania

Salut, je vous écris pour savoir si vous pouviez demander à Konami d'adapter Pokémon sur PlayStation.

Anthony Auxoux, 15 ans, de Blanzy (71)

Pas de collectionneurs sur Play

Raarg, l'invasion Pokémon aurait commencé virtuellement sur Play ?! Il fallait bien que ça arrive. Ce n'est que le résultat pur et simple d'un phénomène de mode (mais si, mais si), comme l'ont été en leur temps les pogs, les pin's et autres Tamagochi (comment ça, vous ne vous rappelez plus ?). D'après mes statistiques et mon pendule, la frénésie devrait s'apaiser vers octobre de cette année... Quoi qu'il en soit, c'est Nintendo, constructeur concurrent, faut-il le rappeler, qui détient les droits incessibles de ce jeu. Avec ses adaptations multiples pour sa console portable, Pokémon est devenu LE phénomène du monde du jeu vidéo, avec quelque 25 millions d'exemplaires de cartouches vendues dans le monde ! Malgré toutes ses promesses, et pour des raisons de concurrence, il est improbable que le jeu débarque sur Play un jour. Certes, l'éditeur Konami distribue aussi sur notre vieille Play, mais la licence Pokémon appartient en propre à Nintendo. Elle y est certainement aussi attachée que le célèbre Mario Bros. Non, n'insistez pas, vous n'êtes pas près non plus d'incarner un plombier moustachu dans un jeu Play. Ça vous va ?

Aux enchères sur Internet

Je voudrais connaître votre avis sur mon acquisition du jeu de foot ISS PRO Evolution à 260 F seulement. Comme je surfe sur Internet depuis peu de temps, je suis allé voir les enchères qui se faisaient via le Net. Je suis d'abord allé au rayon des jeux vidéo, pour voir si on pouvait acheter des jeux un peu moins chers que les neufs. Etant intéressé par le dernier ISS (qui avait obtenu 10/10 dans votre mag !), j'ai remarqué qu'il était aux enchères pour 240 F. J'ai donc surenchéri à 260 F, pensant que quelqu'un allait revenir dessus. Mais voilà-t'y-pas que je me retrouve heureux gagnant de cette enchère. Je voudrais donc vous demander si vous trouvez normal que quelqu'un vende un jeu qui vient à peine de sortir. Est-ce que cela ne risque pas d'être un jeu importé (problèmes de compatibilité), même si le vendeur est français ? Est-il courant de trouver des jeux, relativement neufs, aussi vite en occasion ? Doit-on faire confiance aux enchères sur Internet ?
A bon entendeur, salut et merci !!!

Drago « killer », un abonné présent

A débattre

Les sites d'enchères qu'on trouve sur le Net entrent dans une législation spéciale : les articles qui y sont vendus sont uniquement des articles d'occasion proposés par des particuliers. Même s'ils sont neufs en l'état : tout objet qui passe par un particulier est ensuite obligatoirement désigné comme une occasion ! Tous les sites sont de simples médiateurs, des services Internet, et à ce titre, ils sont investis d'une certaine responsabilité. Chacun est libre de vendre l'objet ou le jeu qu'il veut, mais le site se réserve le droit de supprimer une offre de vente qui vient d'être proposée par un internaute, au cas où son prix serait considéré comme abusif, ou si l'objet en question pouvait porter atteinte à ce qu'on appelle la propriété intellectuelle, industrielle ou artistique (comme un disque piraté, par exemple). De même, les jeux importés n'ont pas plus de raisons d'être interdits sur ces sites que dans les magasins spécialisés : ils peuvent y être vendus ici et là. Le principe de revente est en outre identique : le site prendra bien entendu sa commission au passage, au moment de la vente. Cette commission est sans doute moins excessive que chez les revendeurs, mais c'est le particulier qui fixe le prix de départ, sur le site. A vous en revanche de surveiller le montant, pour faire de bonnes affaires !

....Bien sûr que je t'aime Soph... Euh Valérie.....

10 secondes de pub toutes les 2 minutes. C'est plus de temps qu'il n'en faut pour tourner sept fois sa langue dans sa bouche.*

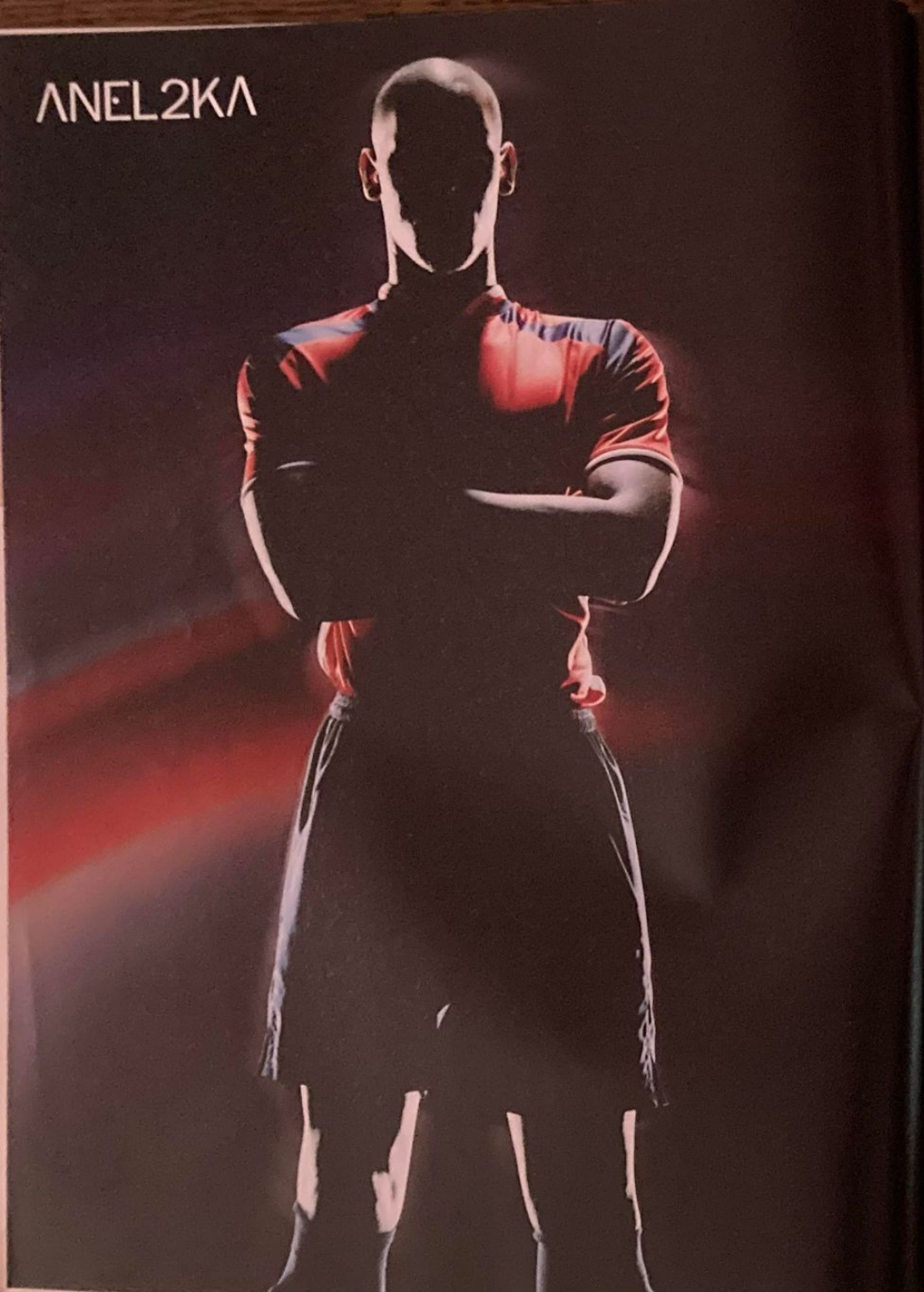
SPOT ou vous payez vos appels ou c'est la pub qui le fait.

Spot, c'est à vous de voir.

sur le réseau national Bouygues Telecom LE SON DIGITAL

* Un appel Spot avec pub, c'est 10 secondes de pub, 1 minute de communication puis 10 secondes de pub toutes les 2 minutes.
Pour connaître tous les détails sur cette nouvelle façon de téléphoner, rendez vous dans votre point de vente Bouygues Telecom et sur le www.spot.tm.fr

ANEL2KA



CELLERATOR RESPIRA

PUMA®

ANEL2KA.COM

éditorial

Une date. Le 26 octobre 2000. La PlayStation 2 devrait à cet instant envahir nos vertes contrées et nous initier à des délices aux accents de 3D, d'images de synthèse et de DVD. De nouvelles amours en quelque sorte. D'ici là, le milieu du jeu vidéo poursuivra sa lente, mais inéluctable, professionnalisation. On le croit, c'est un mot, plus qu'une véritable pensée, à la mode. L'occasion de revenir sur certaines bases qui, avant de composer une profession, illustrent une attitude tout simplement humaine, les deux domaines n'étant pas, comme on le croit souvent, incompatibles. Histoire de rendre service, on ne résistera pas ici à donner, pour mémoire, une définition extraite du Robert (accessible à tous), dans le seul et louable but de rappeler son humanité, sa candeur, à ce petit microcosme technologique. « Honnête : qui se conforme aux lois de la probité, du devoir et de la vertu. » De rien, ça nous fait toujours plaisir de rendre service.

François Donatien

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HDP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promovente 0 800 19 84 57
Gérante Christine Lenoir.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Trainesu.
Associée HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directeur de la publication Christine Lenoir.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps - oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef François Donatien fdonatien@wanadoo.fr
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Sarrhiguer, Dave Martinyuk, François Tarrain, Xavier Brun, Julien Chièze, François Donatien, Sonia Jensen, Michaël Sarfati, Pi XX, Karine Nitkiewicz, Julien Hubert, Edouard Duchamp et Stéphane Hébert.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Christophe Gourdin (cgourdin@hfp.fr)
2ème rédacteur graphiste Sonia Caron (scaron@hfp.fr)
Maquette Yohan Meheu, Catherine Branchut et Josefa Urruela.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX, le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - clefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de pub Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) - jfeneux@hfp.fr
Assistante de publicité Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin - hchemin@hfp.fr

SERVICE ABONNEMENT

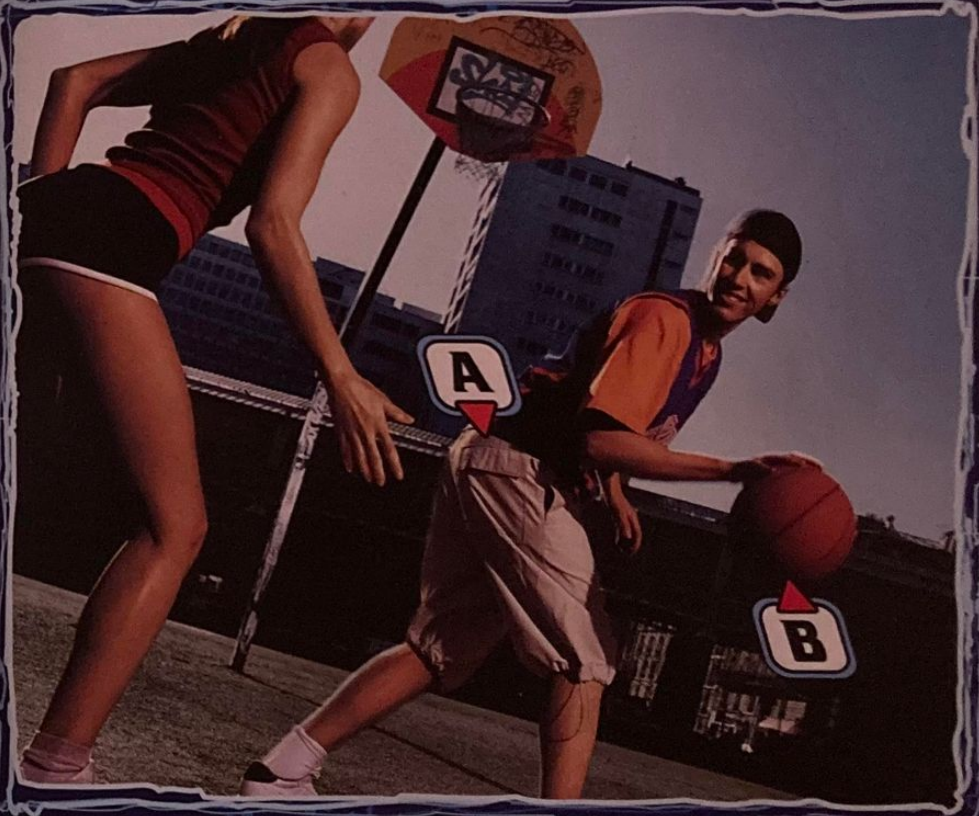
01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champs, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galaxie-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture De Sang Froid © Sony.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier : Fleur Breteau, Richard Brunois, Steve Oldic, Agnès Rosique, Anne Vaganey, Sophie d'Alméras, Stéphanie Petit, Lisa Ashford, Priscille Demely, Grégory Dalfosse, Anne-Karine Denoble.
Pour contacter la rédaction sjensen@hfp.fr

FROSTIES® TE DONNE DE L'ÉNERGIE, À TOI DE VOIR CE QUE T'EN FAIS.



Kellogg's

© Marques déposées Kellogg Company - © 2000 Kellogg's Produits Alimentaires 68000000031 RCS Bobigny

GÉNÉRIQUE

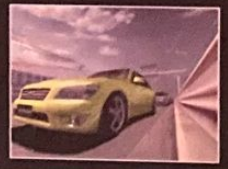
PLAYSTATION MAGAZINE N°43 JUIN 2000

66 EN COUVERTURE

Levons un peu plus le voile sur le titre ambitieux de Revolution Software. Le très prometteur De Sang Froid sera-t-il vraiment, comme certains le soupçonnent, le jeu d'aventure de l'année 2000 ? Visite guidée.

18 MAKING OF SPÉCIAL E3

Quelques mois après GT2, le grand, l'incontournable, le roi de la simulation automobile pointe à nouveau le bout de son capot avec GT 2000. Premier tour de chauffe sur PlayStation 2. Attention, moteur !



20 MAKING OF SPÉCIAL E3

Désormais, il manque un mot dans le dico pour définir la bombe Metal Gear Solid 2. Plus qu'époustouflant, les frissons ne quitteront plus votre corps. Kojima himself nous en parle. Du jamais vu !

22 MAKING OF SPÉCIAL E3

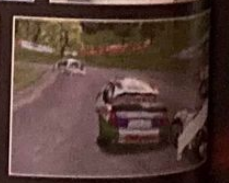
E.A. surprend son monde et prend de vitesse tous les autres éditeurs. C'est une première ! Le plus gros éditeur de jeux dévoile son plan d'attaque et ses premiers jeux sur PlayStation 2.

122 TRAVELLING

Il serait impardonnable de passer à côté d'un jeu qui frôle la perfection. Vagrant Story fait l'unanimité. Amateurs de RPG, d'ambiances gothiques et d'énigmes, ce titre va marquer les esprits de façon indélébile.

128 TRAVELLING

Après le premier volet, Colin McRae revient pour son deuxième effet très cool, et va scotcher tous les amateurs de rallyes. Une sacrée claque de sensations et de beauté. Le bonheur, tout simplement !



TRAVELLING

Colin McRae Rally 2	128
Alundra 2	134
Euro 2000	136
Legend of Legaia	138
NFS : Porsche 2000	144
N-Gen Racing	142
Street Fighter EX 2	140
r. Noah All Star Tennis 2000	146
Vagrant Story	122

Kevin Haynes remplit les fûts à la distillerie.

Il y a de la noix de coco dans Malibu coco, et du lime dans Malibu lime. Comme ça c'est plus simple.

Caribbean Spirit*

MALIBU LIME

L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. A consommer avec modération.

PROPHÉTIE

Qui pourra s'y opposer ?

Magic: L'Assemblée®

Découvre Prophétie, l'ultime souffle du cycle des masques. Les cartes qui vont balayer les pouvoirs de tes adversaires sont là...

Sortisan Légendaire : des personnages surpuissants qui peuvent générer des effets dévastateurs.

Vent : une génération de sorts destructeurs, très coûteux à jouer mais aussi extrêmement dangereux pour l'adversaire.

Avatar : des créatures terriblement puissantes, peu coûteuses à jouer si certaines conditions sont remplies au moment où vous les invoquez.

Les Cartes Rhystiques : des sorts modifiables si l'adversaire paye pour cela.

Pour découvrir Prophétie :

- quatre decks à thème pour en révéler toutes les facettes (coque, sournois, volte-face, détresse) avec pour la première fois, une carte premium dans chaque deck.
- des boosters pour ceux qui veulent maximiser leur jeu et garder la possibilité de découvrir une carte premium.

SORTIE LE 6 JUIN 2000

Pour tout savoir : 01 43 96 35 65
www.wizards.com/france
Service Consommateurs :
custserv-fr@wizards.com

Prophétie, Magic: L'Assemblée, WIZARDS OF THE COAST sont des marques déposées et le logo est de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards.

MAGIC L'Assemblée

making of

E3 2000

plus que du jeu vidéo

par François Dominici

Le plus grand salon du monde consacré aux jeux vidéo nous aura une fois encore accueilli à Los Angeles en mai dernier. L'occasion de voir tous les jeux PlayStation 1 et 2 à paraître sur la fin de l'année et après, et de dégager les grandes tendances de l'univers du jeu vidéo. La PlayStation reste en grande forme alors que la PlayStation 2 pointe le bout de ses processeurs.

Nous y revoilà. Un an après. C'est une tradition. L'un des rares moments incontournables de toute une profession. L'Electronic Entertainment Expo, l'E3, reste aujourd'hui encore, et malgré la concurrence des salons japonais, le plus grand salon au monde consacré aux jeux vidéo. Du 10 au 13 mai dernier, en plein cœur de Los Angeles, dans le downtown mal famé sitôt le soleil couché, des milliers d'individus qui ont fait du jeu vidéo leur business se côtoyaient dans l'immense Convention Center. Un site gigantesque qui, si l'on en croit les organisateurs, abritait quelque 2 400 jeux vidéo tous formats confondus. L'occasion, bien entendu, de dresser un bilan de santé du jeu vidéo en général et des PlayStation en particulier. Alors, quoi de neuf docteur ?

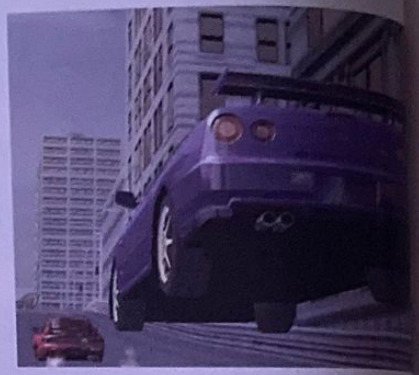
De l'avis des spécialistes, Sony entre, en cette année 2000, dans une période de transition. L'année 2000 c'est tout d'abord l'entrée en lice de la PlayStation 2. Au Japon depuis mars dernier mais aussi aux Etats-Unis et probablement en Europe le 26 octobre prochain. Commercialisée au prix de 299 dollars (soit environ 2 100 francs, le prix en Europe n'ayant toutefois pas été défini à ce jour) en Amérique du Nord ; la PlayStation 2 peut légitimement s'attendre à un accueil chaleureux et permettre ainsi au constructeur de reprendre les parts de marché subtilisées par la folie Pokémon (qui n'épargne décidément personne). Pour s'assurer du succès de la machine sur ce marché hautement concurrentiel (Sony mène le jeu aussi bien au Japon qu'en Europe) Sony a donc fait appel au leader mondial du software/logiciel de jeu vidéo : Electronic Arts. Le but : proposer des produits typiquement américains (John Madden, NBA Live, Tiger Woods, Nascar...), visuellement révolutionnaires pour ainsi s'imposer aux Etats-Unis. On peut s'attendre à une politique similaire pour le marché européen, les studios du Vieux Continent travaillant assidûment afin de nous préparer des titres pour la sortie de la console par chez nous. Bref, on le voit, l'objectif sera de s'adapter afin de faciliter l'accès de la machine au plus grand nombre. Si aujourd'hui 25 % des foyers américains hébergent une PlayStation première du nom, Sony compte bien accentuer la tendance en proposant plus que du jeu vidéo. S'il était particulièrement clair que la PlayStation se positionnait comme une console de jeu, la PlayStation 2 touche quant à elle au domaine plus étendu de l'entertainement, du loisir se réalisant autour d'une entité électronique. On imagine sans peine, pour y goûter quotidiennement par d'autres biais, les implications d'une telle politique. Alors qu'aux Etats-Unis, Sony communique sur les futures capacités Internet de la PlayStation 2, les Américains étant particulièrement attentifs au phénomène, la communication européenne pourrait bien prendre pour point d'appui les capacités DVD de la machine. La PlayStation 2 est aussi un lecteur de DVD-Vidéo qui rivalise, en termes de design ou de technologie, sans peine avec les autres lecteurs de la marque ou de constructeurs concurrents. Alors que tout le monde attend une explosion du parc de DVD-Vidéo pour la fin d'année en France et en Europe (les constructeurs comptent écouler quelque 800 000 lecteurs en fin d'année), la PlayStation 2 arrive à point nommé avec une politique qui pourrait se résumer à unique slogan : plus que du jeu vidéo. Lecteur de DVD-Vidéo, voie d'accès à Internet, console de jeux vidéo haut de gamme (Metal Gear Solid 2, GT 2000, etc.), la PlayStation 2 nous fait entrer de plain-pied dans une autre dimension, résolument moderne, du loisir domestique. Reste à voir si le jeu vidéo, qui compose de façon intrinsèque l'univers PlayStation, parviendra lui aussi à se renouveler. Car cet E3 2000 était aussi symptomatique du manque d'idées flagrant qui engourdit le microcosme du jeu vidéo.

Alors que la tendance PlayStation première du nom était la licence de dessin animé exploitée afin de toucher un public plus jeune (voir notre E3 Spécial Interdit aux plus de 18 ans), on ne peut que s'inquiéter du manque d'originalité – de courage ? – des productions ainsi présentées cette année d'une façon plus générale. L'originalité et l'ingéniosité, hantises des éditeurs en quête d'une rentabilité assurée ? Sans doute. On le sait : développer un jeu vidéo coûte aujourd'hui très cher. Comptez directement en millions de francs afin de vous faire une idée. Conclusion, impossible de ne pas assurer la rentabilité d'un jeu. Pour cela, il suffit d'investir des créneaux que l'on sait porteurs parmi lesquels les sacro-saintes simulations automobiles ou bien encore le Resident Evil-like. Bref, ne prenons pas de risques, attendons que les autres s'y essaient. Rares sont ainsi les éditeurs à oser sortir des chemins battus. La faute aussi aux joueurs qui très souvent boudent les productions atypiques. Le cercle est vicieux, mais surtout exaspérant. Dans cette course à la rentabilité à tout prix, les premières victimes sont les jeux PC. Superproductions technologiquement innovantes, les productions PC ne rencontrent que très rarement le succès une fois en rayon. Lorsque le succès arrive, celui-ci reste relatif, bien loin d'égaler les scores des best-sellers consoles. En définitive, les développeurs voient aujourd'hui que les consoles deviennent incontournables pour qui espèrent avoir une certaine assise financière. La conséquence de ce mouvement : de plus en plus de développeurs songent à abandonner le monde du PC, qui reste encore un des rares bastions de l'innovation aussi bien technique que ludique (les deux étant intimement liés). Voilà qui n'aidera pas le jeu vidéo en général. Reste les consoles nouvelle génération. PlayStation 2 en tête qui devraient nous permettre de voir arriver de nouvelles idées, même si de son côté la technologie PC continuera son inexorable avancée, si jamais les développeurs parviennent à proposer autre chose que des jeux plus aboutis du seul point de vue des graphismes. Il y a encore beaucoup à faire, encore faut-il avoir l'audace de s'y essayer. Les bonnes idées existent quelque part, sur une autre planète peut-être, et elles ne demandent qu'à arriver chez nous. Encore faut-il que quelqu'un les y invite ce qui, au regard de cet E3 2000, n'est pas forcément gagné. L'année prochaine, placée sur le signe de la PlayStation, devrait renverser la tendance. Il le faut. L'E3 2000 est terminé. Vive l'E3 2001.

Par Xavier Brun

GT 2000

Les hommes qui murmuraient à l'oreille des chevaux (din)



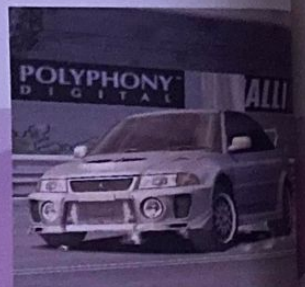
La grosse Bertha de Sony arrive prochainement sur Playstation 2 pour mettre vos talents de pilote émérite à rude épreuve. Un Gran Turismo 2 multiplié par 1 000, ça risque de faire mal !

Lorsque le nom de Polyphony Digital résonne à mes oreilles, une sorte de réflexe conditionné, un réflexe de Pavlov se réveille en moi. Je ne cours pas voir si ma gamelle a été remplie de croquettes de viande, mais j'allume la télé, je fonce sur la console et lui donne un GT2 en pâture. Je m'installe devant mon volant, j'enfile des mitaines, j'hurle « Plus vite » aux quelques secondes nécessaires au chargement, dès lors, je n'entends ni ne perçois le monde qui m'entoure. Je deviens le fou du volant, le Mister Hyde des temps modernes, plus rien ne pourra m'arrêter, pas même une coupure de courant, j'ai prévu un groupe électrogène. 3-2-1-Go, ça y est, la course est engagée, je suis moi, je vis !

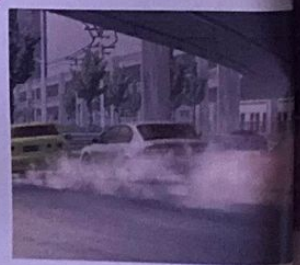
Editeur Sony C.E.
Machine PlayStation 2
Date de sortie octobre 2000
Site Internet http://www.playstation-europe.com/

J'EN AI RÊVÉ, ...

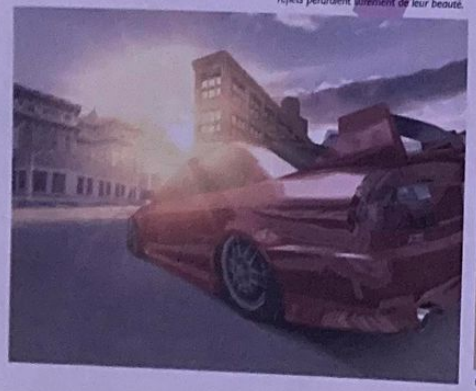
Non content d'avoir vendu 800 000 exemplaires avec le premier volet, Sony et la merveilleuse équipe de Polyphony Digital se sont fait un devoir de développer un GT2 qui roule sur les traces de son grand frère. Déjà 400 000 jeux ont trouvé acquéreurs en France depuis sa sortie ! Rappelons que Gran Turismo est le seul titre dont les ventes européennes ont dépassé celles du Japon. Un gameplay unique, des graphismes à couper le souffle et un niveau de réalisme, aussi bien pour la modélisation des voitures que pour la complexité de chaque épreuve, jamais atteint quel que soit le support. Depuis l'annonce de la PlayStation 2, les monstres sacrés sont dans tous les esprits. FFX et XI, Metal Gear Solid 2, Tekken Tag Tournament... et bien sûr GT 2000, sont en chantier depuis déjà quelques mois pour offrir le Must aux nombreux joueurs qui s'équiperont de la machine ultra-sophistiquée prévue pour la fin octobre 2000. Bien entendu, la plupart de ces titres ne seront disponibles qu'ultérieurement. Par exemple, MGS 2 ne devrait voir le jour en Europe qu'à l'aube de Noël 2001, sniff et re-sniff, parce qu'avec la vidéo présentée lors du salon de l'E3, un seul mot à l'esprit : c'est une tuerie. Mais ne nous égarons pas, revenons à l'ordre du jour et à Gran Turismo 2000.

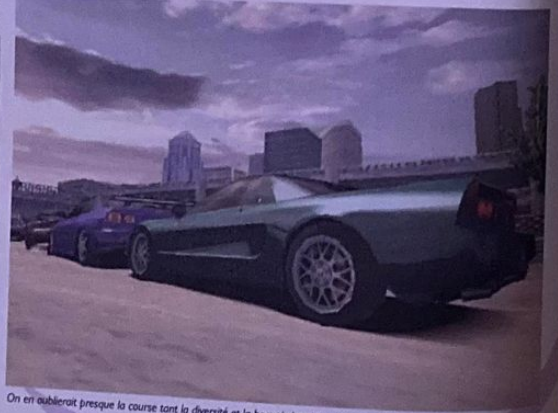


Les dérapages de folie seront monnaie courante.



Il ne faudra pas oublier le lavage de son véhicule, les reflets perdraient sûrement de leur beauté.





On en oublierait presque la course tant la diversité et la beauté des ciels sont magnifiques.

QUOI DE NEUF, DOCTEUR !

La question que tout le monde se pose, est bel et bien de savoir ce que GT 2000 apportera de nouveau par rapport au GT deuxième du nom. En mode simulation, peu de choses ont été reprochées, si ce n'est l'Intelligence Artificielle trop parfaite des concurrents dont les trajectoires étaient constamment les meilleures. Il est difficile de se faire une idée sur l'I.A. de GT 2000, puisque à l'heure actuelle, nous ne pouvons juger que sur photos. Gageons que ce « défaut de perfection » sera corrigé. La deuxième petite ombre au tableau concernait les déformations, ou plus exactement le manque de dommages visibles causés aux véhicules. Mais ce n'est pas encore avec ce nouveau volet que nous verrons cela. Image de marque oblige selon les concessionnaires. Mouais ! Plus très crédible comme explication, Porsche dans le dernier opus de la série des Need for Speed a donné son accord pour cette option, et je ne pense pas que les ventes aient chuté depuis pour autant. Enfin ! GT 2000 devrait être remarquable par un excellent degré de modélisation, aussi bien pour les véhicules, que pour les décors (allées d'arbres, routes, immeubles). Chaque détail est poussé à l'extrême. Les jeux d'ombres et de lumières sont tout bonnement incroyables : Lens Flare, rayons du soleil, ciels nuageux, ... Certaines images semblent tout droit sorties d'une vidéo. Ajoutons à cela les reflets sur la carrosserie, le détail des phares, les effets de fumée provenant du patinage des pneus, et vous aurez compris que GT 2000 s'annonce encore une fois comme LE jeu de simulation de voitures.

LA VITESSE N'EST PAS LIMITÉE

Côté technique, le Frame Rate (fréquence d'affichage des images) a été doublé par rapport aux deux volets précédents, il n'y a donc pas lieu de s'inquiéter pour cette troisième exploitation qui nous apportera sans aucun doute son lot de sensations uniques, accompagnées d'une multitude de voitures, de réglages et d'épreuves. La durée de vie sera à n'en pas douter toujours incroyable, notamment si le mode Arcade et Rallye sont exploités comme ils se doivent. Bien évidemment, les capacités de la Play 2 sont énormes. Mais est-ce que les programmeurs sont d'ores et déjà capables d'exploiter comme il se doit cette nouvelle technologie ? Aujourd'hui, la réponse est sans appel :

San Francisco ? Le nombre et la nature des tracés ne sont pas encore déterminés.

Les lunettes de soleil seront bientôt obligatoires pour jouer.

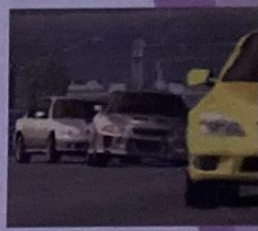
Questions au créateur de GT 2000, Kazunori Yamauchi

En quoi GT 2000 est-il différent ?
En fait, aucun point de jouabilité ne changera vraiment. Nous allons garder un système instinctif, mais la sensibilité sera meilleure, grâce à la puissance de calcul de la console. Le freinage, par exemple, sera plus complexe.

Techniquement, comment obtenez-vous des voitures aussi réalistes ?
Il y a environ 4 millions de polygones par voiture, et en modéliser une nous prend une semaine. Pour vous donner une idée, une PlayStation 1 ne pourrait afficher qu'une seule voiture de GT 2000.

GT2000, jeu de course parfait ?
J'essaie de faire tout pour (rires). En fait, techniquement, le jeu sera parfait, mais nous essayons aussi de faire une interface parfaite. Cela peut encore changer mais pour l'instant les menus de sélection de voitures proposent une voiture parfaitement modélisée avec en fond un film qualité DVD.

Les jantes font bien aussi l'objet d'une belle modélisation.

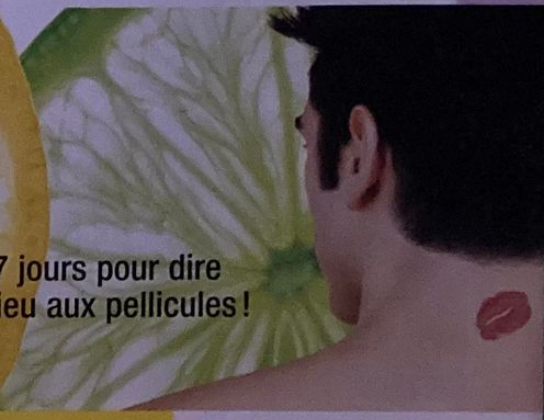


Non ! Il suffit d'en juger avec des titres que certains de mes camarades ont eu le loisir de tester (Sky Surfer, A-Train 6...). Seuls les jeux de combat retiennent notre attention. Le reste pourrait garnir l'ensemble des pages dédiées à la rubrique Court Métrage. Même si la bête est belle (tiens, ça fait longtemps que j'ai pas vu le film de Cocteau !), vous n'avez pas grand-chose à envier, pour l'instant, aux nippons. Mais laissons le temps au temps pour qu'il fasse son œuvre et transformer nos rêves en réalité. Il ne reste plus qu'à patienter quelques temps pour vérifier si le titre tiendra toutes ses promesses. Les talents de Polyphony Digital n'étant plus à démontrer, on peut donc rester calme et serein en attendant la sortie de GT 2000.

LABORATOIRES GARNIER PARIS
FRUCTIS
Shampooing fortifiant antipelliculaire au concentré actif de fruits.

En associant un actif antipelliculaire au concentré actif de fruits, Fructis élimine rapidement les pellicules tout en fortifiant les cheveux. C'est prouvé : l'association de Fructose, de vitamines B3, B6 et d'acides de fruits rend les cheveux 2 fois plus forts, vraiment plus résistants dès 10 applications.

Fructis. Les cheveux brillent de toute leur force.



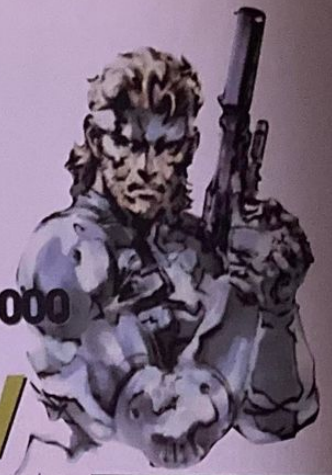
7 jours pour dire adieu aux pellicules !

GARANTI PAR LES LABORATOIRES GARNIER

Par Julien Chièze

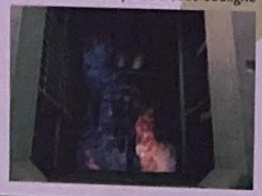
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

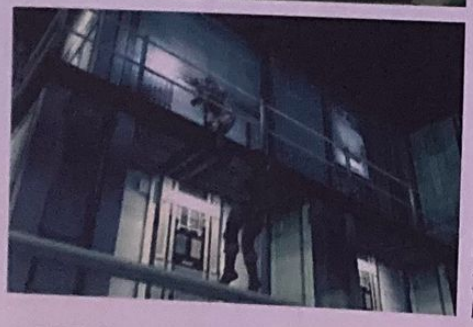
L'événement 2000



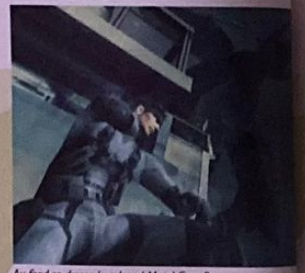
Etats-Unis. Los Angeles. Studios Universal. Mercredi 10 mai 2000. 16 h 22. Nous, vous, tous les fans de jeux vidéo, de créations fascinantes et enthousiasmantes se souviendront de cette date, de ce moment de pur plaisir. Au-delà de tous les espoirs, Metal Gear Solid 2 révolutionne notre vision du jeu. Le chef-d'œuvre d'Hidéo Kojima.

« Aujourd'hui, je me sens aussi excité que nerveux. Il y a encore quelques années, personne ne connaissait le nom de Metal Gear, et je restais complètement inconnu pour la plupart d'entre vous. Désormais les choses ont bien évolué et c'est avec enthousiasme que je m'apprête à dévoiler Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty pour la PlayStation 2. Moi et mon équipe sommes de retour ! » Hideo Kojima eut à peine le temps de conclure sa rapide introduction, que les lumières de la salle de projection privée des studios Universal s'éteignaient. Au court silence succéda un déluge d'images stupéfiantes. Incroyable. Pendant les 8 minutes 59 qu'a duré cette vidéo de présentation, les 150 journalistes de la presse internationale retinrent leur souffle avant d'exulter ! Jamais nous n'avions assisté à une telle démonstration de maîtrise technique, de beauté artistique. Le tout souligné avec maestria par une bande son énergique signée Harry Gregson-Williams, compositeur des films The Rock, Armageddon ou encore Ennemi d'Etat. Jamais un jeu n'avait provoqué cette sensation entraînant successivement chair de poule et sourire béat d'admiration. Bien au-delà de tout ce que nous aurions pu imaginer, Metal Gear Solid 2 constitue à ce jour la plus belle preuve qu'au même titre que le cinéma, les jeux vidéo sont désormais devenus un art majeur. Difficile de se remettre d'une telle émotion.





Editeur : Konami
Machine : PlayStation 2
Date de sortie : automne 2001
Site Internet : http://www.konami.co.jp/kcej/products/west/mgs2/english/01.html

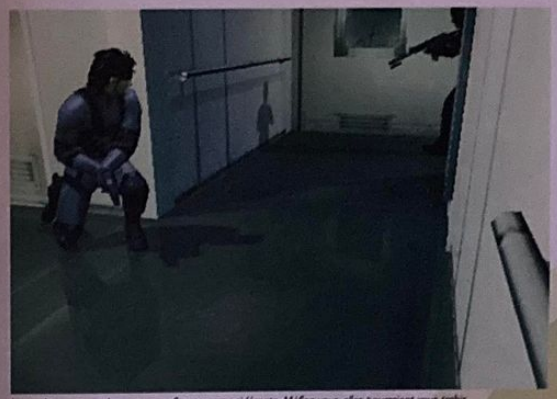


Au fond se dresse le colossal Metal Gear Ray. « Otacon, it's too bad » !

UNE AMBIANCE IMPRESSIONNANTE

Loin des montagnes enneigées de l'Alaska, Metal Gear Solid 2 prend place à New York, plus précisément dans le quartier de Manhattan. Pourtant, de ce décor urbain que nous promet Hideo Kojima, nous n'avons pour l'instant encore rien découvert. La raison est simple : la vidéo se déroulait intégralement sur un pétrolier ballotté par une mer déchirée. Du ciel, zébré par un violent orage, s'abat une terrible averse. La pluie est partout, l'eau envahit chaque écran, l'effet est aussi unique qu'époustouflant surtout lorsqu'on sait qu'il s'agit bel et bien du jeu. Comme nous le confirme Kojima San : « Seules les cinq premières secondes où l'on découvre une tempête de neige sont réalisées en images de synthèse. Tout le reste est en fait directement issu du moteur 3D et je vous promets qu'il s'agit du jeu, même si je me suis permis quelques libertés avec les angles de caméra pour conférer à l'ensemble un rendu plus cinématographique. ». Sidérant tant le degré de détail, la modélisation des différents protagonistes et des lieux est renversante de réalisme, de beauté. Trempé par la pluie, Snake s'exprime par des moues du visage à tomber à la renverse. Tout comme le jeu de lumière avec l'application des ombres ultra réalistes et l'habile ballet entre l'obscurité d'un couloir et le halo de lumière des lampes torches des gardes. A ce sujet, Hideo nous avertit : « A elle seule, l'Intelligence Artificielle des gardes sollicite environ 1/3 de la puissance de l'Emotion Engine. Si vous vous en souvenez, dans Metal Gear Solid, ces derniers réagissaient de manière indépendante. Nous avons complètement remodelé ce système, puisque désormais vos adversaires se déplacent en groupes d'intervention guidés par un chef et un sous-officier. Ces derniers donnent des ordres en fonction de l'arme que vous utilisez, de votre position. En outre, vous pourrez être trahi par les bruits que vous émettrez mais aussi par votre ombre. » Et il est vrai que les traques sont impressionnantes. Pour qui est fan de films comme le Négociateur ou The Rock, le plaisir est total. « Nous avons à nouveau eu recours aux conseils de notre conseiller militaire, Motosada Mori San, pour mieux cerner les attitudes employées par les Swats comme leur manière de se déplacer en groupe compact ou leurs gestes très précis. Nous avons étudié tout cela et avons même visité un pétrolier et d'autres lieux pour pouvoir les reproduire le plus fidèlement possible ». Autant vous prévenir que le résultat à l'écran est, lâchons le mot, parfait !

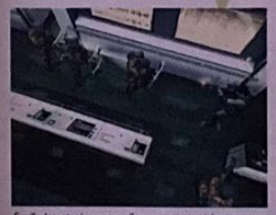
Après la première mondiale aux studios Universal, Hideo Kojima pouvait enfin laisser exprimer sa joie



Les ombres sont rendues avec une finesse assez sidérante. Méfiez-vous, elles pourraient vous trahir.

UNE ŒUVRE TITANESQUE

Jamais une vidéo n'avait eu autant d'impact sur tous ceux qui ont eu la chance de la voir une fois, deux fois, des dizaines de fois sans jamais se lasser. Les références cinématographiques se bousculent avec en vrac l'apparition de Snake dans un tonnerre d'éclair avec la fameuse position fœtale du Terminator, l'arrivée musclée de groupes de Swats comme dans The Rock, une superbe fusillade chorégraphiée à la Matrix, avant une conclusion époustouflante inspirée de Godzilla où on découvre le nouveau Metal Gear, désormais baptisé Ray ! La maîtrise artistique est rare, les émotions ressenties devant l'écran uniques. « Cela fait actuellement un an que nous travaillons sur Metal Gear. Les bases sont maintenant bien établies et nous allons consacrer l'année à venir à bien introduire le scénario, ainsi qu'à constamment optimiser la partie technique. » Alors, même si pour le moment, Kojima San reste naturellement assez discret sur l'intrigue de son nouveau titre, ces quelques phrases suffisent pour en comprendre la portée. « Mes précédents jeux évoquaient des questions axées autour des problèmes de génétique et de la prédestination liée à notre ADN. Le thème principal de Metal Gear Solid 2 est différent proposant, en fait, une espèce d'interrogation sur notre société de plus en plus digitale. Nous entrons actuellement dans une époque où tout repose sur l'informatisation des données. Le sous-titre Sons of Liberty pose la question de savoir quelle liberté, quel type de mémoire nous allons léguer aux générations futures dans un monde dont les racines deviennent de plus en plus immatérielles ? » Alors si pour le moment, nous ne connaissons que d'infimes éléments du scénario, certains indices permettent d'en savoir un peu plus sur ce qui nous attend. Apparemment, les plans du Metal Gear Rex ont été sauvegardés et vendus au marché noir. De nombreux pays en ont ainsi profité pour développer leur propre programme Metal Gear. Pour combattre cette redoutable prolifération, Otacon conçoit Metal Gear Ray (très proche d'un Godzilla mécanique ayant la possibilité de nager) pour détruire le modèle précédent. Alors que cette arme démesurée est transportée en direction de New York, un groupe d'intervention terroriste prend le contrôle du pétrolier sur lequel il se trouve. Vous, Snake, devrez les en empêcher mais ne serez pas seul. En effet, de son côté, une troisième organisation, dirigée par Revolver Ocelot (souvenirs !), viendra apporter le trouble. Sachez aussi que Liquid, le frère de Snake, n'est pas mort ! L'œuvre de Kojima et de son équipe semble surréaliste tant elle dépasse tout ce que nous pouvions espérer. Mais autant se faire une raison. Si Metal Gear Solid nous avait fait vibrer, sa suite paraît prête à symboliser tout simplement l'avènement des jeux vidéo en tant qu'art. Vivement la fin 2001 !



Fusillades et séquences d'assaut sont traitées avec un dynamisme jamais atteint.

Organisés par groupe, vos adversaires disposent d'une Intelligence Artificielle des plus complexes.

Jamais un orage n'avait été aussi bien simulé. Bourrasques de vent, pluie s'écrasant sur vos habits, sentiment d'humidité, excellent pour l'ambiance.

A titre d'exception, approche unique

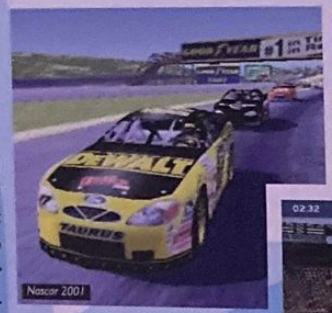
Metal Gear Solid 2 surprend par son avance technologique sur tout ce qu'il nous a été donné de voir jusqu'à présent aussi bien sur console, que sur PC. Des effets inédits comme la pluie (absolument superbe), une mise en scène hallucinante, des détails par milliers. Nous avons demandé à Hideo Kojima s'il possédait un secret. « Vous et de nombreux développeurs trouvez probablement que Metal Gear Solid 2 est techniquement bien plus abouti que ce qui existe actuellement, mais je préfère dire qu'il est différent. La plupart des jeux se concentrent sur les graphismes en travaillant sur des images les plus chargées possibles en textures. Dans Metal Gear Solid 2, au contraire, les décors ainsi que les personnages sont constitués de polygones assez simples ce qui nous permet de garder de la puissance pour inclure des effets encore inédits comme l'humidité, le motion blur ou un portage d'ombres très précis. Ce sont ces éléments qui, en altérant en fait l'image, donnent ce sentiment de vie au jeu. Notre approche est différente car nous travaillons toujours en gardant la notion de mouvement à l'esprit. » Dans la foulée, Hideo a tenu à nous révéler un autre de ses plans : « Même si vous comprendrez qu'il est encore trop tôt pour que j'effectue une annonce dans ce sens, je peux vous assurer que nous considérons actuellement la possibilité d'utiliser la connexion Internet de la PlayStation 2. Nous avons même déjà quelques idées à ce sujet. »

Par Julien Chièze

Electronic Arts

Empereur du sport sur PlayStation 2

Impossible de sillonner l'E3 2000 sans entendre parler d'Electronic Arts, toujours cramponné à sa première place des éditeurs mondiaux. Le géant qui a bâti sa colossale fortune grâce au culte sportif était partout cette année. Surtout sur PlayStation 2 d'ailleurs.


Nascar 2001

Knockout Kings 2001

Dribbles chaloupés et feintes bien menées permettent quasiment de remonter le terrain seul. Ça craint.

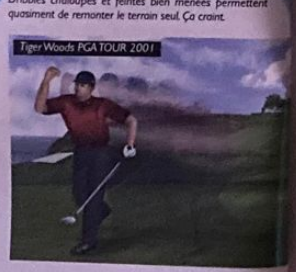
Madden NFL 2001

NHL 2001

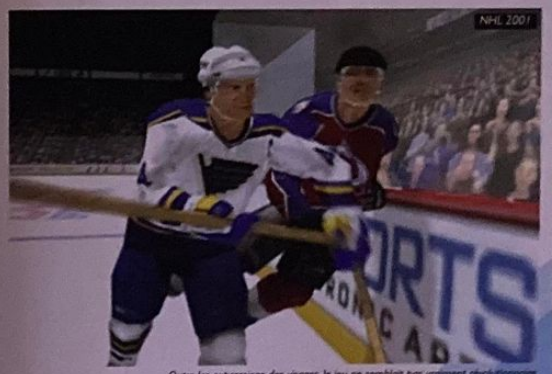
Editeur EA Sports
Machine PlayStation 2
Site Internet http://www.easports.com

Stand gigantesque et structuré en forme de bras ouverts pour mieux happer le journaliste égaré. Ecran géant passant en boucle les prochaines productions sportives exclusivement PlayStation 2. Décibels par milliers dans les oreilles et légère refonte du logo pour mieux différencier la gamme sport du reste de la production. Le rouleau compresseur Electronic Arts Sports fonctionnait à plein régime. Plus fort encore, à Los Angeles, dès le mercredi 10 mai, en ouverture du salon, EA avait obtenu une place de choix lors de la gigantesque conférence Sony, annonçant avec fracas le lancement de la PlayStation 2 pour le 26 octobre 2000 en Europe et aux Etats-Unis. Une place de choix, cela signifie plusieurs choses. A commencer par la possibilité aux différents représentants de la société de monter sur l'estrade, de dévoiler leurs visions d'un futur radieux fait de rêves ludiques, d'arts et d'électronique (à moins que ce soit le contraire, mais bon, j'avais encore la tête dans le décalage). Pour un peu on se serait cru de retour en 1963, devant le mémorial Lincoln à Washington, à entendre une version plus technologico-marketing du célèbre « I have a dream » de Martin Luther King, mais je m'égare quelque peu. Quoi qu'il en soit une place de choix, cela permet aussi d'être le seul et unique éditeur tiers à présenter officiellement sa gamme de produits aux côtés des titres Sony. Coup de projecteur sur des jeux d'une qualité assez étonnante et qui méritent donc bien qu'on s'y attarde quelque peu. Patience, tout viendra en temps et en heure. Juste une dernière remarque.

Depuis sa création en 1982, c'est la première fois qu'EA décide d'accompagner instantanément le lancement d'une console. D'habitude, l'éditeur se donnait toujours quelques mois de latence, histoire de prendre le temps d'analyser sagement la situation, de juger de la viabilité de la plate-forme et, ensuite, après avoir mouillé un orteil, puis s'être humidifié la nuque, il décidait alors de se lancer ou non dans la bataille. Pour la PlayStation 2, EA débarque donc dès le départ et puissamment armé ! Pour preuve, plus d'une dizaine de titres sont déjà prêts à jaillir de leurs starting-blocks dès la fin octobre. Si je vous dis que tous ces titres sont des simulations sportives, il va falloir me croire aveuglément. Allez, si pour vous réactualisation rime avec nouvelle émotion, alors suivez-moi, y a



T-shirt, baskets, foules, muscles, visages.... tous ces éléments sont modélisés avec talent.



Outre les expressions des visages, le jeu ne semblait pas vraiment révolutionnaire

La minute Che Guevara !

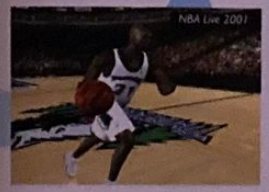
Que vont réellement apporter ces réactualisations 128 bits en termes de gameplay ? Les développeurs d'EA Sports sont-ils allés au-delà du simple lifting technologique pour nous proposer quelque chose de réellement novateur ? On est effectivement en droit de s'interroger. Malgré les nombreuses critiques formulées à l'égard du feeling baby-foot outrancier de FIFA 2000 et l'arrivée d'ISS Pro Evolution, la branche sport d'EA a une fois de plus persisté dans la voie de la facilité marketing avec Euro 2000. Nous, les joueurs, on aimerait bien que les équipes marketing raisonnent autrement pour aller plus loin que ces foutus objectifs de rentabilité qui sclérosent l'innovation.

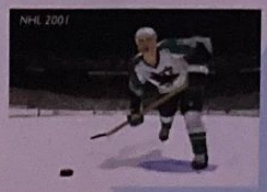
de quoi faire. La PlayStation 2 serait-t-elle en train de devenir le plus grand stade du monde ?

LE FOOT PARCE QU'IL LE FAUT BIEN

A tout seigneur, tout honneur c'est le très médiatique **FIFA 2001** qui ouvrira le bal. Pour la petite histoire, sachez d'ailleurs que le titre baptisé Soccer World Championship est sorti au Japon le 25 mai dernier dans le cadre de l'accord Electronic Arts/Square. Une première pour l'éditeur. Avantage de la situation, nous avons pu amplement goûter à une version jouable du titre. Alors si FIFA 2001 devrait posséder quelques options spécifiques aux championnats européens, on peut néanmoins penser qu'au moins d'un point de vue technique (les graphismes, les animations) et ludique (l'Intelligence Artificielle des joueurs, l'aspect simu ou arcade), le jeu devrait se rapprocher de son équivalent nippon. Premier verdict, ce nouveau FIFA est un régal pour les yeux ! Il faut avouer qu'on se prend quand même une belle claque. Amélioration majeure, les footballeurs ont enfin quitté leur apparence simiesque pour revêtir un costume d'humain proportionné du plus bel effet. Le méticuleux travail de motion capture réalisé avec la participation d'Hidetoshi Kakata, attaquant vedette de l'équipe de Pérouse et véritable dieu au Japon, a visiblement porté ces fruits. A moins que ce ne soit l'équipe de modélisation qui ait enfin chaussée des lunettes. Quoi qu'il en soit, l'impression de réalisme est flagrante, le tout renforcé par l'ajout du véritable visage des joueurs les plus connus comme Pipo Inzaghi, Edgar Davids, Alessandro Del Pierro (pour les connaisseurs, si je ne parle que de la Juventus, c'est qu'il s'agissait de l'une des seules équipes jouables sur le salon). Sinon les développeurs ont inclus une myriade de cut-scenes ponctuant chaque arrêt de jeu. On s'y croirait vraiment tant sur la pelouse ou dans les gradins, footballeurs ou supporters réagissent avec naturel. Impressionnant. En revanche, la série n'a pas trop évolué question gameplay. Un rien plus technique peut-être, mais le jeu distillé reste très orienté arcade. On prend la balle, on dribble tout seul comme le roi des persos et on s'en va crucifier le pauvre gardien. C'est un style apprécié par certains, haï par d'autres. Nous verrons bien lors du test, dans quelques mois. Sinon, pour les fanatiques de chiffres, le mode Coupe du Monde regroupera 47 équipes internationales, tandis que le mode Championnat vous permettra de lutter pour le titre en Italie, Angleterre, Espagne et Allemagne (pas de France pour l'instant donc). En guise de bonus, un mode entraînement très didactique ainsi que 16 équipes nationales espoirs (les moins de 23 ans) seront accessibles. Avec ses qualités esthétiques indéniables (modélisation impeccable avec les muscles qui se bandent au cours des actions, les replay font vraiment télé) et ses particularités bien affirmées (ça reste de l'arcade style baby-foot du riche), FIFA 2001 risque en tout cas de soulever les passions dès sa sortie en automne. Plutôt pas mal pour une première simu' de foot sur PlayStation 2.

Nascar 2001





Toujours aussi technique, Knockout 2001 devrait palier le problème de la rapidité des coups.

Un sport bien speed et bien nicain. Bon, en tout cas, ça a l'air plutôt bien réalisé.

LE CHARME DES YANKIES

La balle au pied, c'est intéressant mais, aux Etats-Unis, ce sport n'a pas le même impact que dans nos vertes

Electronic Arts

Bien que très réalistes, les animations s'enchaînent parfois de manière trop précipitée.

Les environnements pourront peut-être paraître aseptisés mais ils se révèlent en tout cas vraiment photo-réalistes.

contrées. Ainsi, comme on tente de contenter le plus grand nombre de jeux chez Electronic Arts Sport, de nombreux titres axés principalement pour le continent américain ont été conçus. A commencer par le sidérant **Knockout Kings 2001**, une simulation de boxe des plus prometteuses. Grâce à la toute nouvelle technologie du Cyber Scan, les développeurs ont pu scanner avec une précision déconcertante les visages et les corps musculeux des boxeurs avant de les inclure quasiment tels quels dans le jeu. Les vidéos présentées étaient juste hallucinantes et il nous tarde de vérifier si les promesses seront tenues. Si oui, alors ne cherchez plus ailleurs pour plus de réalisme ! Toutefois, il ne suffisait pas de rendre KO Kings 2001 visuellement impressionnant, il fallait aussi le rendre intéressant et agréable à jouer. C'est pour cela que les programmeurs ont créé le Dynamic Punch Control permettant d'aligner une gamme quasi-illimitée de coups. Chacun pourra donc opter pour le style de combat qui lui convient le mieux, tout en retrouvant les techniques utilisées par les véritables boxeurs. Bluffant surtout que la rapidité d'exécution paraît déjà convaincante avec la possibilité de passer de beaux enchaînements. La palette de légendes du ring est aussi des plus impressionnantes avec l'apparition de Muhammad Ali, Joe Frazier, Roberto Duran, Marvin Hagler, Rocky Marciano, Joe Louis, Julio Cesar Chavez, ainsi que les actuels Lennox Lewis, Floyd Mayweather, Michael Grant et d'autres encore. Bien évidemment, un mode Carrière bien complet vous attendra pour rendre Knockout Rings 2001 l'un des titres les plus jubilatoires de l'année sur PlayStation 2.

Dans un autre registre, **Madden NFL 2001** n'est pas non plus passé inaperçu. Pour vous expliquer les choses de manière bien pédagogique, nous

Même à l'arrière plan, vos coéquipiers enfonceront les lignes adverses. Tout s'anime avec souplesse.

pourrions partir du principe que chaque machine se doit d'avoir un bon, que dis-je, un excellent jeu de foot américain lors de sa sortie aux States. Dans ce cas, c'est bon, les ventes décollent et Electronic Arts ne s'est visiblement pas moqué du monde. Alors oui, je sais que pour nous autres Français attachés aux traditions séculaires, ce sport n'a que peu d'impacts. Pourtant, ce Madden pourrait peut-être susciter des vocations tant il est surprenant. Techniquement parlant, il va falloir commencer à s'y habituer, ça tue gentiment. Une fois de plus, les développeurs ont usé de leur fameux Cyber Scan pour modéliser le plus finement possible les footballeurs. Les détails vont même jusqu'à reprendre les sponsors, les tenues, la corpulence exacte de chaque joueur. Un boulot de Titans, mais dont le résultat laisse rêveur. Dynamisme des phases de jeu, beauté plastique, richesse tactique et excellente immersion sonore avec les conseils des entraîneurs en temps réel, le souffle des joueurs, c'est clair EA fait dans le haut standing. Reste à connaître l'accueil que nous lui réserverons.

Pour conclure ce paragraphe, évoquons succinctement le cas de **Nascar 2001**. Suuuper des courses en ovale où puissance brute fait plus que tactiques de courses, voilà ce qu'il… ne nous fallait pas nécessairement. Remarquez, je vous en parle mais il n'est pas dit que le jeu sorte en Europe. Franchement, même si ce nouveau Nascar semble profiter des capacités de la PlayStation 2, son intérêt reste toujours aussi limité. Mode Carrière, possibilité d'affronter les caisses de Daytona 500, Intelligence Artificielle des concurrents apparemment rehaussée (enfin bon, il suffit de savoir tourner sur la gauche, donc on va pas non plus crier au génie), voilà tout

ce que vous devrez savoir pour tenter de briller dans une soirée ricaine.

LES GRANDS CLASSIQUES

Parfois, les jeux vidéo ressemblent à un éternel recommencement. Le sport, la réactualisation des données, voilà bien une manne inépuisable pour Electronic Arts. Il nous reste trois titres à passer en revue, trois classiques de la simulation sportive. Du basket, du hockey, du golf. Débutons avec **NBA Live 2001**. Pour cette septième mouture, l'accent a été mis sur le caractère live, le réalisme de la présentation. Graphismes en haute résolution, modélisation impeccable des basketteurs (et hop on ressort le Cyber Scan), motion capture détaillée avec le support du très bondissant

ON PEUT ÊTRE MANCHOT
ET GAGNER À ROLAND GARROS

JEU BNP PARIBAS
PERRIER ROLAND GARROS POUR LES MOINS DE 25 ANS

Perrier PARTENAIRE OFFICIEL · BNP PARIBAS PARRAIN OFFICIEL

www.bnp.fr

BNP PARIBAS

Venez vite dans l'agence BNP la plus proche :

- Pour retirer gratuitement l'Edition Spéciale BNP du jeu de tennis "Roland Garros 2000" grâce à ce coupon préalablement rempli.
- Pour jouer et gagner peut-être : des scooters PEUGEOT, des ordinateurs COMPAQ, des téléphones mobiles ERICSSON, des comptes BNP crédités de 10 000 F, des sacs de tennis PERRIER et des boîtes de balles de tennis ROLAND GARROS / MAJOR.

cryo INTERACTIVE

NOM : PRÉNOM :

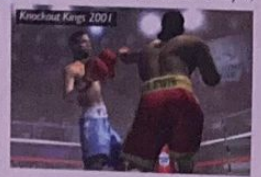
ADRESSE :

VILLE : CODE POSTAL :

Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat du 23/05/00 au 30/06/00, réservé aux mains de 25 ans, résidant en France Métropolitaine et possédant un bulletin de jeu disponible sur simple demande dans les agences BNP. 50 000 CD Rom de l'Edition Spéciale BNP du jeu de tennis "Roland Garros 2000" (valeur unitaire 100 F), sont à venir retirer gratuitement dans les agences BNP (dans la limite des stocks disponibles) en échange du coupon grattu à cet effet. Le règlement complet est déposé chez Maître Le Hénaff, huissier de Justice à Rambouillet et disponible sur simple demande dans toutes les agences BNP ou par écrit à l'adresse du jeu, jusqu'au 30/06/00 : BNP Roland Garros - cedex 3283 - 93 328 Pars Cedex. Remboursement des frais d'envoi au tarif lent en vigueur sur simple demande écrite à la même adresse. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Seule notre société est destinataire des informations que vous lui communiquez. - 7

Une riposte de la concurrence ?

Travaillant de concert depuis quelques années avec 989 Studios, Sony entend bien reprendre un certain contrôle sur les jeux de sport et faire prévaloir sa suprématie par le biais de cette filiale. Pour contrecarrer les attaques d'E.A Sports, la réactualisation des anciennes licences de 989 Studios pourraient bientôt voir le jour sur PlayStation 2 (NFL Gameplay, NHL Faceoff, NBA Shoutout, MLB). La tâche ne sera pas des plus aisées, puisqu'avec des titres comme Jet Moto ou Twisted Metal, 989 Studios n'a jamais su se démarquer (hormis avec Syphon Filter). Espérons que cette équipe reprendra du poil de la bête afin que la concurrence fasse rage pour le plus grand plaisir des joueurs.



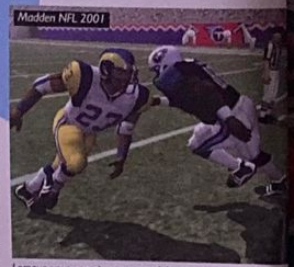
Quelques effets spéciaux sur la glace et une fluidité déconcertante caractérisent ce nouveau NHL.

Kevin Garnet, foule animée, angles de caméra très télévisuels et une bonne dose d'effets sonores pêchus pour renforcer l'immersion. Sinon, je dois avouer que les changements en profondeur ne sont pas légion, du moins sur le papier, et qu'en l'absence de version jouable il est pour l'instant assez difficile de se faire une quelconque idée précise de ce que vaudra le gameplay. On s'attend néanmoins à une simu' assez pointue avec tout ce qu'on pouvait trouver dans les versions précédentes (une sélection des meilleures équipes de l'Histoire de la NBA, un mode d'édition de joueurs, etc.), l'ensemble enrichi, on l'espère tout du moins, de quelques modes sympathiques. Si aucune révolution n'est attendue (enfin bon, EA ne va pas non plus réinventer le basket, faut pas délirer), on pourrait au moins s'attendre à un jeu poussant toujours plus loin le réalisme des parties, l'intensité des matchs.

NHL 2001 est probablement le titre qui nous a le moins impressionné. Non pas que la vidéo présentée n'ait pas été très, mais alors très dynamique (et au moins tout aussi bruyante), mais plutôt parce qu'après avoir survolé le dossier de presse, on peut sentir que les améliorations seront davantage d'ordre cosmétique. Il faut dire que la série des NHL sur PlayStation avait déjà atteint un excellent niveau. Au chapitre des améliorations techniques donc, on retrouve bien évidemment des graphismes usant des capacités de la Play 2, une nouvelle motion capture plus fouillée avec plus d'étapes d'animation, une Intelligence Artificielle de vos adversaires considérablement boostée et, a priori, ça devrait être à peu près tout. Sinon, on retrouvera la trentaine d'équipes de la NHL, 20 équipes internationales, un mode Carrière bien riche pour s'amuser à faire briller son poulain sur la glace. Nous devrions être fixés sur la qualité du titre dès la sortie de la PlayStation 2. Pour l'instant, contentons-nous donc de penser qu'il devrait être au moins très correct. Voilà.

Grâce à un nouveau système de modélisation, le niveau de détail des corps est incroyable.

Pour l'instant, seuls deux joueurs s'affrontaient sur les parquets. Espérons que le jeu reste technique.



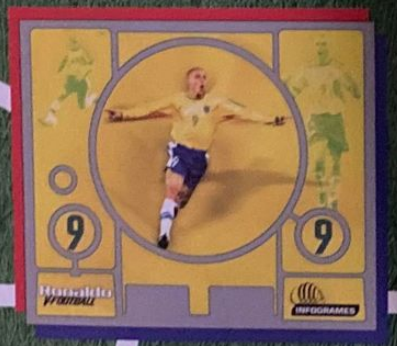
Lorsque vous vous prenez un méchant sack, l'animation est si réaliste que vous aurez presque mal pour votre joueur.

Bon, vous commencez à me connaître, j'aime toujours finir en beauté, dans le style apothéose. A cet effet, j'ai savamment réfléchi et depuis le départ j'ai dissimulé derrière mes épaules un titre qui va révolutionner notre conception du jeu, Metal Gear Sol… arf, non, non, là ça doit être la fatigue. Mille excuses, non, je voulais bien évidemment parler de notre ami Tiger, **Tiger Woods PGA Tour 2001** ! Hum, bah, pourquoi faites-vous cette tête ? Attendez le golf, c'est quand même la surpuissance, une certaine conception de la maîtrise de soi, la part zen de tout sportif qui sommeil en vous, pas d'accord ? Pfui, comment vous me briser mon coup, là, pas très cool… Mais ressaisir moi devoir je. Vous n'échapperez pas à un bref (chuis pas sadique non plus) historique des PGA créés il y a désormais dix ans. En une décennie, cette simulation a beaucoup évolué, surtout d'un point de vue technique d'ailleurs. En convivialité et en accessibilité aussi remarquez. Ainsi, une fois dans la peau d'un des champions du PGA Tour tel que Stuart Appleby, Lee Janzen, Mark O'Meara, Steve Stricker, Stewart Cink, Brad Faxon, Mark Calcavecchia, Justin Leonard ou bien évidemment le gars Tiger des bois, vous pourrez vous entraîner à parfaitement maîtriser votre swing. Des indicateurs multiples reprenant la vitesse et direction du vent, un moteur dédié au respect des trajectoires et comportements de la balle, un système de swing assisté par les pads analogiques, voilà dans le fond les principales caractéristiques du jeu. Ah, j'oubliais, les graphismes sont juste superbes ce qui n'enlève rien au plaisir d'entendre le doux gazouillis des oiseaux ou le gros « Plooch » que fera votre balle si elle termine sa course dans un bunker ou dans un lac (dans ce cas, on parlera plutôt de gros « Plouf »). Les simulations de golf resteront à jamais bucoliques. Très complet et réalisé avec talent, Tiger Woods PGA 2001 s'avère donc au moins aussi intéressant que regarder la télé le vendredi soir avec un paquet de chips lorsqu'on s'ennuie sec. C'est déjà ça.

En somme, toujours aussi étendue et de plus en plus réaliste, la gamme sport d'Electronic Arts pour la PlayStation 2 n'en reste pas moins aussi révolutionnaire que l'invention du rond de serviette. Remarquez, le sport n'a pas non plus beaucoup évolué ces derniers siècles, mis à part en termes de spectacle et d'émotions ressenties… Coup de chance, c'est exactement ce que nous proposent les jeux d'EA. Le sport virtuel devient de plus en plus exceptionnel. Tant mieux pour nos pauvres articulations.

LE RENDEZ-VOUS DU MOIS : RONALDO V-FOOTBALL CHEZ AUCHAN DES LE 24 MAI

+



329F L'UNITÉ + LE KIT DE DÉCORATION OFFERT

50 € 15

Liste des magasins disponible sur www.auchan.com.
Offre valable dès le 29 mai dans la limite des stocks disponibles.

Vous avez envie de sensations fortes sur votre console ?

Volant vibrant Ferrari pour PlayStation

- Levier d'accélération et de freinage progressifs pour une conduite entièrement manuelle.
- Pédalier analogique pour une accélération et un freinage progressif.

399 F L'UNITÉ

LE VOLANT + LA CASQUETTE FERRARI

60 € 83

99 F L'UNITÉ

15 € 09

Manette analogique PlayStation

Chez Auchan, nous proposons et vous disposez. Notre large gamme de produits console vous offre toutes les combinaisons possibles pour répondre à chacune de vos passions... en toute simplicité. Ils vous permettent notamment de jouer et de vivre l'action de façon réaliste, comme si vous y étiez : rapidité et fluidité des mouvements...
Il n'y a qu'un pas à faire pour devenir l'as des as...
OFFRE valable *jusqu'au 30 juin 2000*.

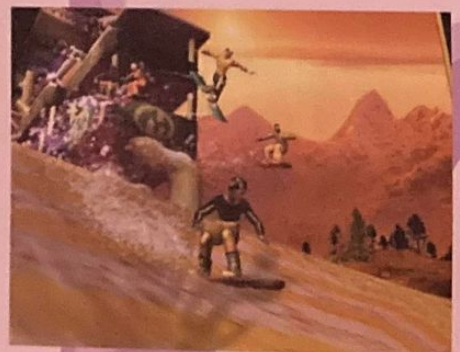
Auchan

Par François Tarrain

Big SSX

Le vertige des sens !

Grosse attraction sur le stand EA, Big SSX est un jeu de snowboard extrême, qui fait fi de tout réalisme pour laisser la part belle au grand spectacle et aux sensations fortes... très fortes !



L'intelligence Artificielle des adversaires semble assez réaliste : toutes les crasses sont permises pour prendre l'ascendant sur un concurrent !

Editeur Electronic Arts
Machine PlayStation 2
Date de sortie fin 2000
Site Internet http://www.snowboardsupercross.com/

Les gerbes de neige sur le passage des snowboarders sont carrément craquantes, malgré certains bugs d'affichages que l'on espère provisoires...

Les graphismes hauts en couleur sont d'assez bon goût et l'animation n'est jamais prise en défaut.

Alors que certains s'attachent à reproduire dans leurs moindres détails les subtilités d'une discipline sportive, histoire de satisfaire les puristes, Big SSX ne s'embarrasse pas de tels soucis. Bien au contraire : ce jeu de snowboard va complètement à l'encontre d'une simulation dite réaliste, en nous livrant une vision extrême de ce sport de glisse ô combien populaire. Ici, tout n'est qu'exagération et amplification : pistes aux dénivelés hallucinants, sensation de vitesse démultipliée, sauts gigantesques au-dessus d'abîmes sans fin... Big SSX ne fait pas dans la demi-mesure et affirme clairement sa vocation : provoquer chez le joueur de violentes montées d'adrénaline et être accessible à tous. Un pur jeu d'arcade en somme, qui se révèle très prometteur...

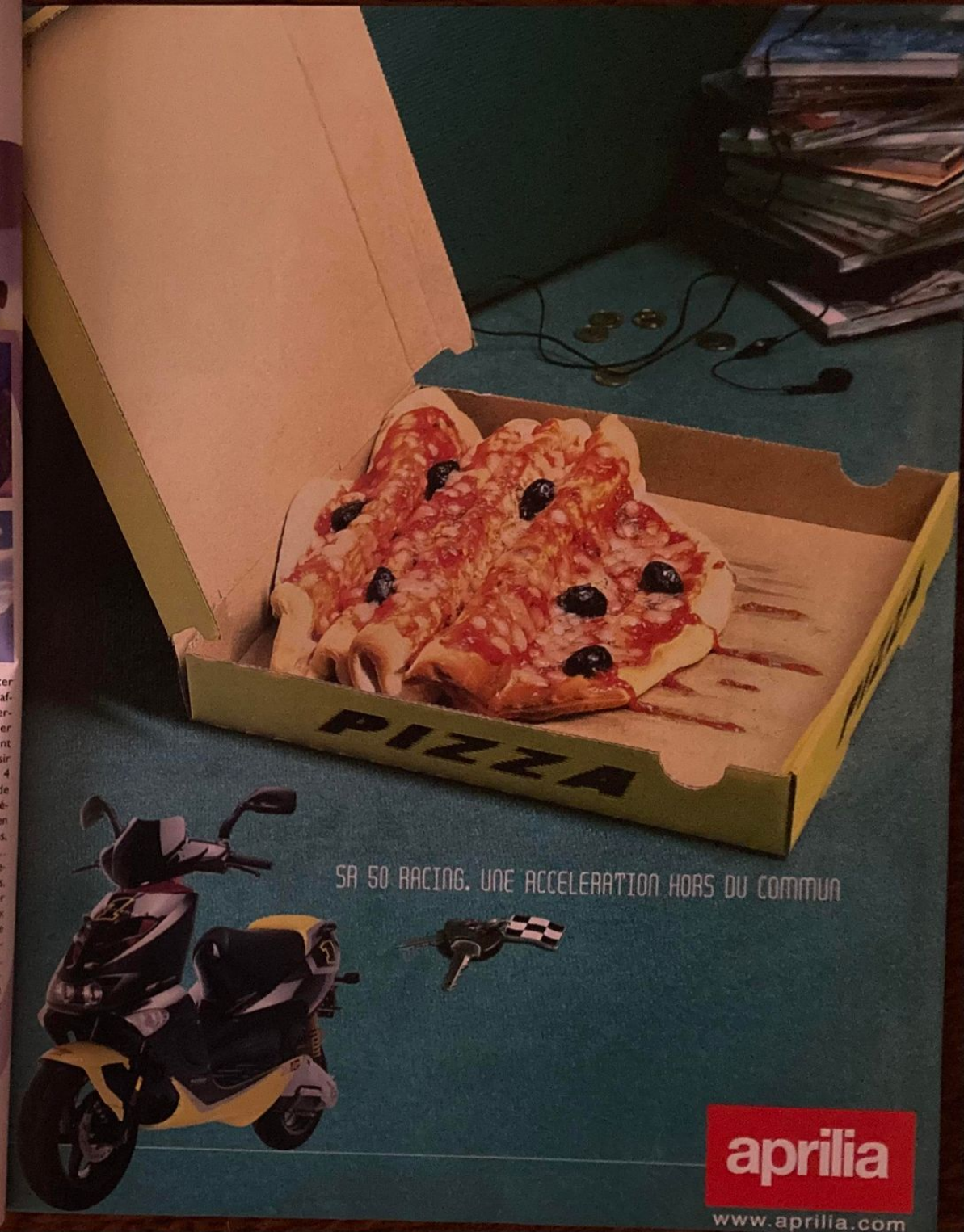
SENS DESSUS DESSOUS

Prévu si tout va bien pour la fin d'année, Big SSX devrait proposer des modes de jeu bien basiques, genre course simple, championnat et mode Deux Joueurs via un écran divisé. L'ensemble se déroule sur 8 tracés complètement délirants, à l'image de celui prenant pour cadre un iceberg situé en plein Pacifique Sud, ou de cet autre mélangeant des décors de ski park japonais à ceux d'un flipper ! Oui, je sais, les développeurs se sont lâchés grave : le design complètement barré des circuits ne plaira peut-être pas à tout le monde, mais en tout cas il a au moins le mérite d'être original...

Après avoir choisi votre snowboarder parmi les 4 persos disponibles (plus 4 cachés), vous pourrez enfin goûter aux joies de la poudreuse au cours d'affrontements acharnés contre 5 adversaires gérés par la console. Premier constat, les tracés sont extrêmement longs. Ceux que nous avons eus le loisir de découvrir se bouclaient en 3 ou 4 minutes et proposaient leurs lots de pièges tordus. Obstacles mouvants, précipices, loopings assassins, virages « en épingle », forêts de sapin ultra denses, lacs gelés, poudreuse inextricable... Dans cet enfer blanc, il faut non seulement faire preuve d'excellents réflexes, mais également être capable de gérer sa vitesse. Bref, Big SSX propose un mix réussi pour les fondus d'arcade et de glisse. Des circuits orignaux (dont certains rappellent ceux de Sled Storm, une simulation de motoneige également développée par EA Canada), de très grosses poussées d'adrénaline et un challenge bien costaud. En fait, le seul bémol vient de la jouabilité pour l'heure très imparfaite. Les snowboarders possèdent des réactions très imprévisibles et plus grave, le système de figures acrobatiques (les tricks) s'avère assez mal foutu... Des défauts gênants qui devront être corrigés à tout prix pour que Big SSX se révèle vraiment fun !

Un titre très tendance

Dans la quasi majorité des jeux de snowboard sortis par le passé sur PlayStation, l'animation des riders manquait de fluidité et de souplesse. Eh bien, pour Big SSX, les développeurs de EA Canada semblent avoir trouvé la parade : chaque perso en piste profite de mouvements très « coulés », reproduisant assez fidèlement l'attitude de vrais snowboarders... Jusque dans leurs chutes vraiment bien foutues !



Par Julien Chièze

Zone of the Enders

Par le créateur de Metal Gear

Annoncé ironiquement comme « le premier jeu original de l'équipe KCEJ », Zone of the Enders s'oriente vers les joutes spatiales à bord de colossaux robots. Superbe, doté d'un scénario prometteur, Z.O.E. a tout d'une sorte d'Omega Boost puissance 10 000.

Un système de combat et de parades semble avoir été mis au point.

A l'arme blanche ou aux missiles, les combats rivalisent de dynamisme.

Les effets de lumière et les détails graphiques rendent Z.O.E. impressionnants.

Cette année voler la vedette à Metal Gear Solid 2 relevait de l'impossible. Toutefois, si je fais un effort de concentration extrême afin de tenter de retrouver un soupçon de lucidité, je dois avouer qu'un autre titre, toujours de Konami et toujours sur PlayStation 2, a aussi su susciter l'enthousiasme. Son nom de code est Z.O.E., pour Zone of The Enders. Un titre d'action futuriste où combattent de gigantesques robots pour la survie de la démocratie. Hum, mais attendez deux secondes. Voilà, c'est bien ce que je pensais. Je viens de me souvenir du nom du directeur et producteur du projet, un certain Hideo Kojima ! Euh, vous m'autorisez à en rajouter une couche ? Bon, très bien. Alors sachez dans la foulée que le designer de ses colosses d'acier n'est autre que Yoji Shinkawa, le character designer des Metal Gear ! Et voilà tout s'explique, il n'y a pas de hasard en ce bas monde.

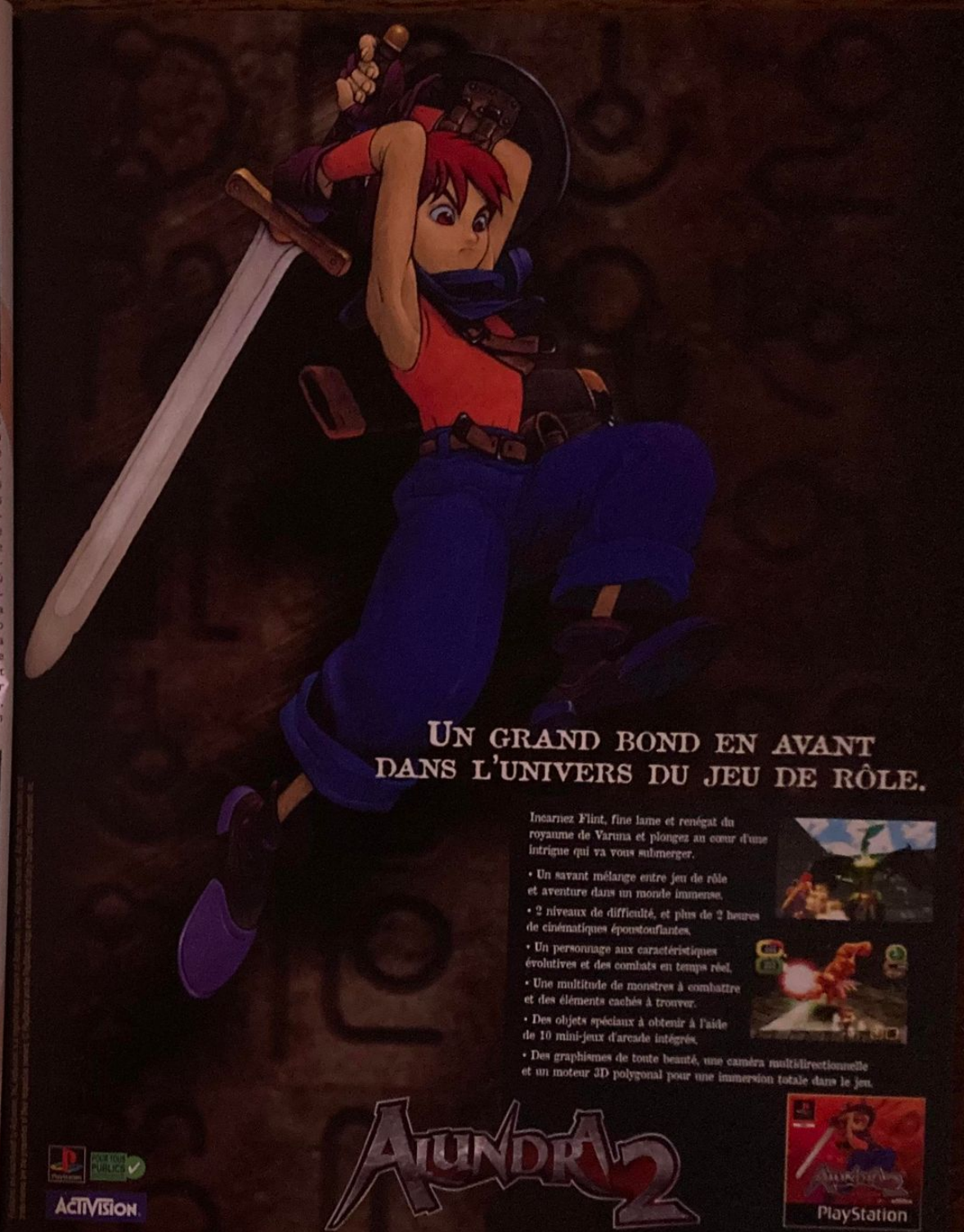
DUELS MORTELS PRÈS DES ÉTOILES

Dans les cieux de Jupiter, la guerre fait rage et comme les hommes se sentaient un peu trop faibles, ils ont préféré livrer bataille à l'intérieur de ces robots dont le design de certains n'est pas sans rappeler le célèbre Patlabor. Les Mechs se meuvent avec une vélocité et une grâce rares, tout en assénant des coups d'une violence inouïe. Les angles de caméra virevoltent afin de mieux capter le ballet chorégraphié à merveille par ces gigantesques êtres de métal. Sous un rythme hallucinant, les combats s'enchaînent alors qu'un déluge pyrotechnique embrase le ciel. Et là, franchement, on réalise mieux ce que la PlayStation 2 a à nous offrir. Les explosions hallucinantes, la qualité des environnements vastes et détaillés, le réalisme et la fluidité renversante des animations, c'est clair, on commence à en prendre méchamment plein les yeux. Pour diriger vos robots avec souplesse et précision, l'utilisation des deux sticks analogiques s'avère indispensable. Brusque manœuvre d'évitement, slalom entre les buildings en flammes d'Antilia, affrontement au corps à corps, toutes ses actions se distinguent par leur sens de l'esthétisme. Vous penserez ce que vous voudrez, mais il faut avouer que seuls les Japonais savent actuellement donner autant de style et d'élégance à ce type de joutes féroces. Pourtant, Zone of the Enders ne doit pas être considéré comme un simple défouloir où la brutalité règne de manière tyrannique. Bien au contraire, le jeu puise sa force et son originalité dans un scénario complexe écrit par Noriaki Okamura dont l'ambition n'est autre que de nous faire pleurer ! Si Z.O.E. parvenait à captiver suffisamment le joueur pour lui faire ressentir ce type d'émotion, alors ce second projet de Kojima San pourrait bien faire date.

Editeur Konami
Machine PlayStation 2
Date de sortie Non annoncée
Site internet http://www.konami.co.jp/kcej/products/west/zoe/english/index.html

L'espace, théâtre de l'Apocalypse

Au XXIIe siècle, les hommes réalisent enfin leurs rêves de conquête du système solaire. Désormais, bien au-delà de l'orbite lunaire, bien au-delà de la surface ocre de Mars, c'est Jupiter qui intéresse pour ses innombrables ressources naturelles. En orbite autour de Jupiter, sur la colonie d'Antilia vivent les ouvriers du bout du monde, les Enders. Leo Stenbuck, jeune garçon âgé d'à peine 14 ans et refusant les conflits est l'un de ces Enders. Malheureusement pour lui, un groupuscule paramilitaire baptisé Z.O.E. tentera de renverser le pouvoir établi sur Antilia. La colonie s'embrase immédiatement. C'est pour mettre un terme à ces tueries que Leo embarque dans son robot de combat, l'arme colossale Jehuty. L'aventure peut débuter...


UN GRAND BOND EN AVANT DANS L'UNIVERS DU JEU DE RÔLE.
Incarnez Flint, fine lame et renégat du royaume de Varuna et plongez au cœur d'une intrigue qui va vous submerger.
• Un savant mélange entre jeu de rôle et aventure dans un monde immense.
• 2 niveaux de difficulté, et plus de 2 heures de cinématiques époustouflantes.
• Un personnage aux caractéristiques évolutives et des combats en temps réel.
• Une multitude de monstres à combattre et des éléments cachés à trouver.
• Des objets spéciaux à obtenir à l'aide de 10 mini-jeux d'arcade intégrés.
• Des graphismes de toute beauté, une caméra multidirectionnelle et un moteur 3D polygonal pour une immersion totale dans le jeu.
ALUNDRA 2
PLAYSTATION
POUR TOUS PUBLICS
ACTIVISION

Par Julien Chièze

Shadow of Destiny

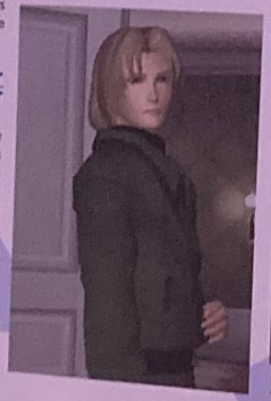
Konami frappe toujours plus fort

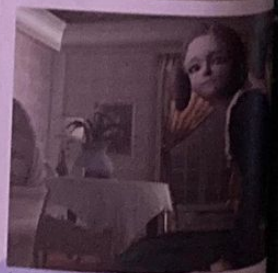
Après les ténèbres de Silent Hill, Konami s'apprête à donner naissance à un nouvel ambassadeur de l'effroi avec Shadow Destiny. Meurtres et voyages dans le temps, deux ingrédients essentiels pour mieux modeler sa destinée.

Les créateurs de Silent Hill nous avaient déjà prouvé qu'ils maîtrisaient parfaitement l'art de mettre la pression sur le joueur. Un exercice de style plus complexe qu'il n'y paraît et qui nécessite une entrée en matière des plus efficaces. Histoire de bien faire les choses, Shadow of Destiny débute par un meurtre et pas n'importe lequel puisqu'il s'agit tout simplement du vôtre ! Glissé dans la peau désormais froide de Eike Kush, vous sentez votre vie s'évanouir. Qui sont vos assassins ? Quelles étaient leurs motivations ? Hum, en fait, vous n'aurez pas vraiment le temps de vous torturer le bulbe qu'une voix éthérée se fera entendre : « Souhaites-tu changer ta destinée, défier la mort et obtenir le pouvoir de voyager à travers le temps » ? Jugeant visiblement la proposition fort honnête, Eike boit ces paroles irréelles. Lorsqu'il se réveille, il se rend compte à sa plus grande stupéfaction, qu'il est revenu quelques heures avant d'être abattu. Il est midi, le jour de votre mort !

LE TEMPS CE N'EST PAS QUE DE L'ARGENT

Pas vraiment demeuré non plus, Eike n'hésite pas une seconde et décide alors de changer son futur. Pourtant, après quelques instants, vous découvrirez un élément encore plus renversant. Une porte dimensionnelle a été ouverte pour vous, et il vous est désormais possible de remonter dans le passé afin d'y mener votre enquête, et même faire évoluer le cours de l'Histoire, et plus précisément celui de votre histoire. Très employé dans la littérature de science-fiction, le thème du voyage dans le temps est néanmoins assez rarement bien exploité dans les jeux vidéo. Pourtant, lorsqu'on découvre Shadow of Destiny, dès qu'on reconnaît le style très particulier des créateurs de Silent Hill, on ne peut s'empêcher de penser que l'aventure pourrait bien s'avérer exceptionnelle. Du Moyen Âge aux temps plus contemporains en passant par l'époque victorienne, l'aventure ne cessera d'évoluer en fonction de vos décisions. Une aventure sombre qui se tiendra au cœur d'une ville européenne fictive mais réaliste. Bien évidemment, vos sauts temporels se concrétiseront par des changements de thème graphique, mais aussi vous permettra de rencontrer les différentes générations des habitants de la ville. Apparemment moins gore que Silent Hill, l'atmosphère semble néanmoins tout aussi étouffante avec des personnages bien tourmentés et un scénario dense. On remarquera aussi la maîtrise technique dont font preuve les développeurs avec une modélisation des personnages et un coup de projecteur tout particulier sur leurs animations faciales permettant de lire la peur, la haine, le soulagement et tant d'autres émotions. Encore très mystérieux, Shadow of Destiny devrait compter comme l'un des titres les plus intéressants de la PlayStation 2.





Les expressions des visages parfois assez dérangeantes contribuent au climat malsain.

Le maître du temps

Lorsqu'on se penche sur les possibilités offertes par un voyage temporel dans Shadow of Destiny, on ne peut qu'être intéressé par ce qui nous attend. A l'écran, la date ainsi que l'heure seront inscrites. Deux données indispensables qui évolueront constamment et qui laissent à penser que certains événements ne se dérouleront qu'à des époques, lieux et instants très précis. Notez aussi que tout ce que vous réaliserez dans le passé aura des répercussions directes sur le futur. Ne pas aider un de vos ancêtres pourra, par exemple, mettre en péril votre propre existence ! Il faudra donc toujours bien réfléchir avant de perturber l'ordonnancement des événements, sans oublier pour autant de mener votre enquête sur plusieurs générations afin de démasquer vos assassins… et peut-être découvrir un mal plus profond encore.

Editeur Konami
Machine Playstation 2
Date de sortie N.A.
Site internet http://www.konami.com/

UNE IDÉE QUI FAIT AVANCER LA SOCIÉTÉ, ÇA NE PASSE PAS INAPERÇU.

Vous avez entre 18 et 25 ans. Vous avez en tête un projet qui peut faire avancer la société. Participez au Concours de projets Bouygues Telecom : 30 dotations de 100 000 francs maximum seront remises aux projets qui rendront la vie plus agréable, plus simple. Retirez votre dossier de candidature avant le 30 Juin 2000, par courrier : Concours de projets Bouygues Telecom - 84, rue de Villiers 92683 Levallois-Perret Cedex - ou sur le site internet www.bouyguestelecom.fr Information disponible auprès des boutiques Bouygues Telecom.

NRJ HIT MUSIC only !

Libération

générAction Bouygues Telecom
ALLER AU BOUT DE SES PROJETS

Par François Tarrain

Alone in the Dark 4

A deux, c'est mieux...

Edward Camby ne sera plus tout à fait seul dans les ténèbres, puisqu'un second personnage jouable fait son apparition dans Alone in the Dark 4. Pour deux fois plus d'épouvante...

Entre ses licences Warner et sa gamme sport, Infogrames présentait à l'E3 une toute nouvelle version d'Alone in the Dark 4. Une partie du stand de l'éditeur était d'ailleurs dédiée à ce titre très attendu, et nombreux furent les visiteurs qui y passèrent un petit moment afin de découvrir plus avant les nouvelles aventures surnaturelles de sieur Edward Camby. Malheureusement, le bruit assourdissant régnant en maître absolu sur l'ensemble du salon ne permettait pas franchement de s'immerger dans l'atmosphère angoissante du jeu. M'enfin, malgré ce manque « d'intimité », nous avons quand même pu nous délecter de cette nouvelle version et nous rassurer sur quelques points essentiels. Oui, Alone 4 est extrêmement beau, oui, la gestion des lumières en temps réel dans les décors 2D est fabuleuse, oui, les créatures crépusculaires que l'on croise ont de quoi vous glacer le sang... Bref, visuellement, le bébé de Darkworks est une petite merveille de bon goût et de maîtrise technique. Les quelques séquences que nous avons pu admirer laissent augurer du meilleur pour la suite (le jeu compte au total 120 décors), d'autant plus que cette version présentée à l'E3 nous réservait une surprise de taille, aussi inattendue que bienvenue...

Editeur Infogrames
Machine PlayStation
Date de sortie fin 2000
Site Internet
www.aloneinthedark.com

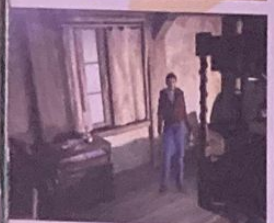
UNE NOUVELLE VENUE

Comme si un bonheur n'arrivait jamais seul, les développeurs de Darkworks nous ont appris l'arrivée d'un second personnage jouable, en plus d'Edward Camby ! Il s'agit d'Aline Cedrac, une jeune demoiselle partie en même temps qu'Edward sur l'île de Shadow Island, afin de retrouver la trace de son père disparu. Les deux personnages mènent ainsi deux quêtes parallèles (Edward recherche de son côté le meurtrier de son meilleur ami) et vous pourrez parcourir le jeu de deux manières radicalement différentes grâce à ces deux scénarios. Exactement comme dans la saga des Resident Evil ! Hum, c'est marrant ça : alors qu'Alone 4 a clairement pour ambition de détrôner le chef-d'œuvre de Capcom dans la catégorie des Survival Horror, il en reprend également une des caractéristiques principales... Bah, c'est de bonne guerre : le tout premier Alone in the Dark sorti en 1992 a initié le genre Survival, et Resident Evil n'est finalement qu'une copie améliorée de l'original... Comme dirait l'autre, c'est en quelque sorte un échange de bon procédé !

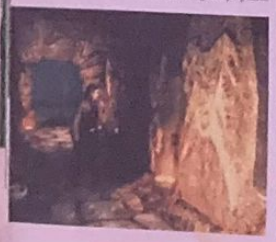
Seule une partie de l'aventure se situe dans un vieux manoir plein de mystère, le reste se déroulant sur les terres hostiles de Shadow Island.

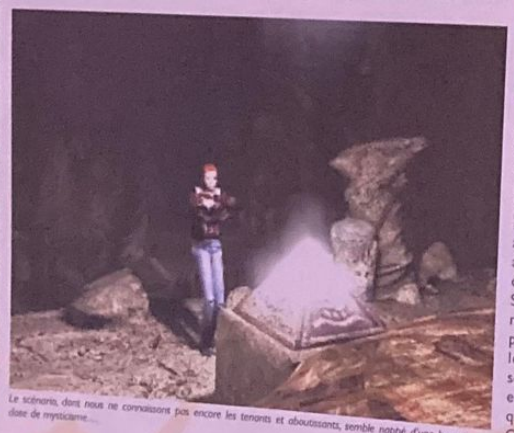
Une idée lumineuse !

Les développeurs de Darkworks ont trouvé une astuce vraiment sympa pour faciliter la recherche d'objets dans des décors souvent très obscurs : lorsqu'un objet est éclairé par le faisceau de votre lampe, il émet un petit éclat lumineux, qui vous permet de le repérer immédiatement. Un petit « truc » bien pratique qui vous évitera très certainement de tâtonner inutilement pendant des heures, à la recherche d'un hypothétique objet essentiel au bon déroulement de la quête...

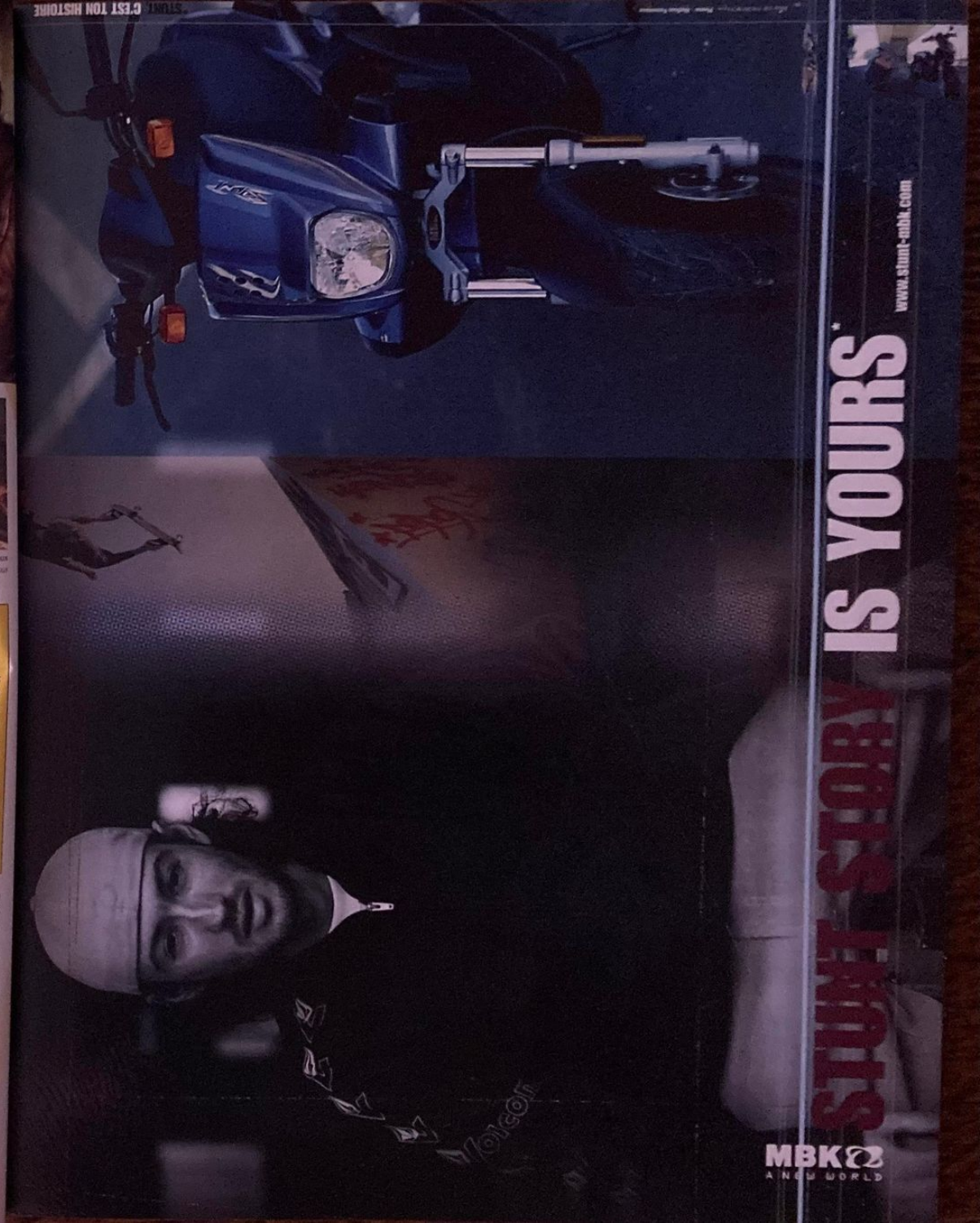


Le jeu oscille constamment entre obscurité et lumière afin de créer un sentiment d'angoisse perpétuel.





Le scénario, dont nous ne connaissons pas encore les tenants et aboutissants, semble nappé d'une bonne dose de mysticisme...



Par François Tarrain

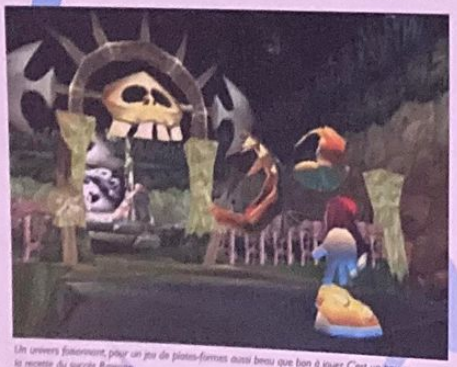
Rayman 2
A la puissance PS2...

Rayman est un sacré carriériste ! Après avoir squatté absolument toutes les consoles et les entrailles du PC, il clôt en beauté son revival avec une version PS2 de toute beauté...

A force de suivre la carrière du père Rayman, j'commence à le connaître par cœur le gars. Limite même à frôler l'overdose ! Mais que voulez-vous, à chaque fois qu'Ubi Soft dévoile une nouvelle version, je ne résiste pas à l'envie de prendre le paddle. Ainsi donc, après l'étonnante mouture PlayStation (voir notre précédent numéro), découverte lors d'un petit séjour en Chine, c'est à Los Angeles que nous avons pu admirer pour la première fois Rayman 2 sur PS2... Hum, c'est marrant ça : 10 000 kilomètres à l'Est pour une version, 10 000 kilomètres à l'Ouest pour une autre. Aller retour ça fait quand même 40 000 bornes, soit plus d'une fois le tour de la terre. Tout ça pour un seul personnage. Ah ça, il nous aura fait courir le père Rayman...

Editeur Ubi Soft
Machine PlayStation 2
Date de sortie novembre 2000
Site Internet http://www.ubisoft.fr/sites/rayman2/fr/

La gestion des lumières est un modèle du genre. Ça explose dans tous les sens et on s'en prend plein la rétine !



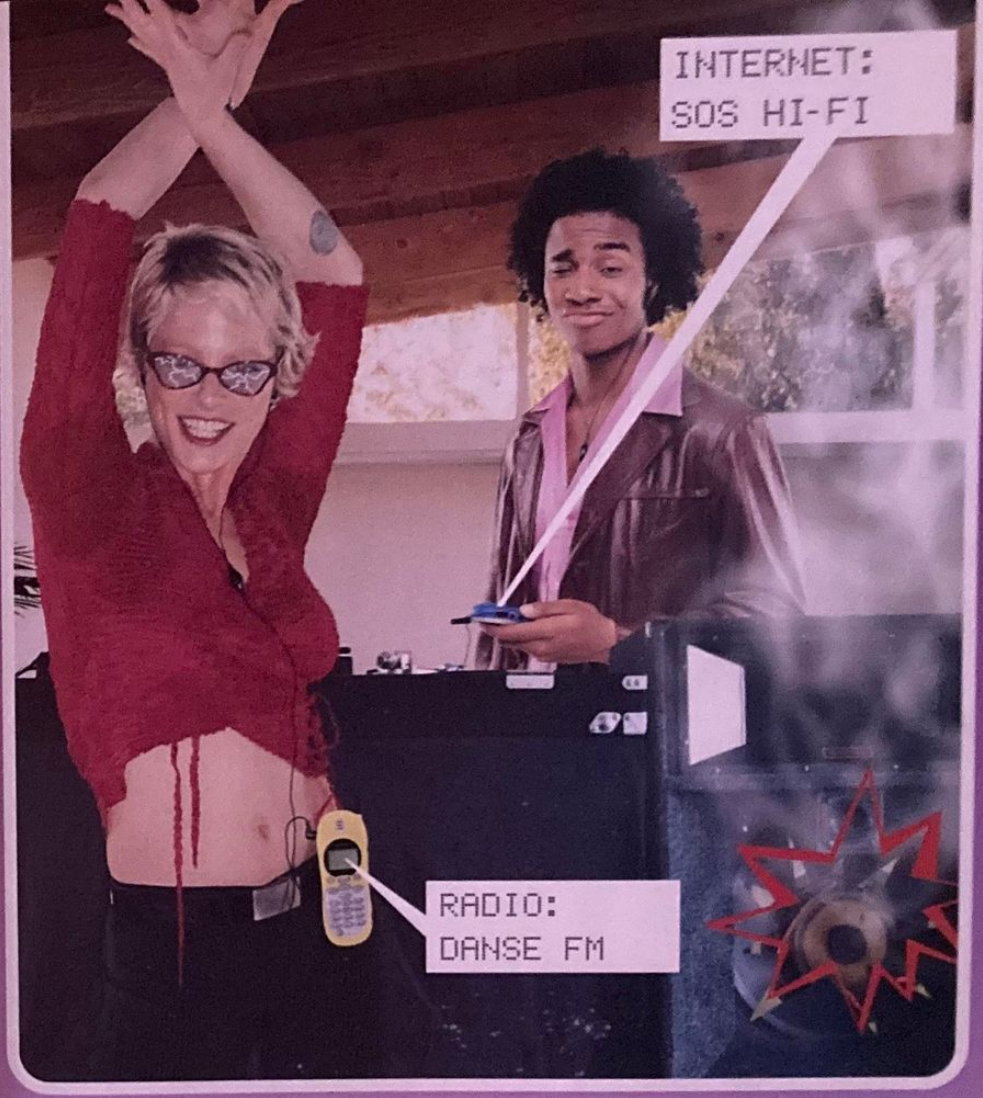
Un univers fascinant, pour un jeu de plates-formes aussi beau que bon à jouer. C'est un peu ça la recette du succès Rayman.

HUM, UN PEU DE SÉRIEUX

Bon, trêve de balivernes, voyons un peu ce que Rayman 2 nous réserve sur PS2. Développée en France, cette énième version des aventures du mec qui rayonne reprennent dans les grandes lignes le gameplay de la PlayStation. En clair, Rayman doit une nouvelle fois latter une bande de Robots Pirates pas cool, libérer des centaines de Lums d'énergie (éparpillés à droite à gauche depuis l'explosion du cœur du monde, ai-je besoin de vous le rappeler) et sauver ces potes les p'tits z'êtres et autres Globox, des geôles où ils ont été enfermés. Voilà pour le background. Question réalisation, maintenant la PS2 apporte, comme on pouvait s'y attendre, une richesse visuelle impossible sur Play'. Les couleurs pètent tous azimuts, les textures sont super-fines et l'animation s'avère être impeccable. Ajoutez à cela des effets de lumière bien clean et vous obtenez un superbe jeu de plate-forme 3D. Parrallèlement à cet exquis raffinement esthétique, Rayman 2 profite également du support de la PS2 pour proposer un challenge encore plus dense. Niveaux plus vastes et plus nombreux, nouvelles séquences d'action, nouvelles possibilités de mouvements pour Rayman... On peut clairement affirmer que cette version est l'aboutissement du règne Rayman 2 sur console. Jusqu'à l'arrivée d'un Rayman 3, d'ores et déjà en préparation au sein de l'équipe dirigée par Michel Ancel. Quant à savoir, quand sortira ce troisième opus, seule madame Irma pourra peut-être vous répondre...

LA GAMME UBI SOFT

Outre Rayman 2, Ubi Soft présentait sur son stand une gamme de produits assez vaste. Nous avons pu ainsi découvrir la version PS2 de F1 Racing, qui pour l'instant s'avère assez décevante, mais aussi VIP, le jeu tiré de la série TV du même nom (avec dans le rôle principal miss Pamela « ex-siliconée » Anderson) ou encore The Road to El Dorado, de Revolution Software (voir le sujet dans ce dossier). La version PlayStation de Dinosaures (l'adaptation du prochain Disney) semblait bien creuse et ne proposait pas des graphismes transcendants. Une déception au milieu de produits globalement de qualité.



TÉLÉPHONE / RADIO FM / INTERNET
SOCIAL LIFE SUPPORT*
Disponible en pack SFR

MOTOROLA

SocialLifeSupport.com

*L'aide de ma vie active

McCANN - « MOTOROLA & M » sont des marques déposées par MOTOROLA Inc. © 2000 MOTOROLA, Inc. Tous droits réservés.

NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU !

Retrouvez sur **www.micromania.fr**

NOUVEAU !

- 18000 codes, astuces, soluces.
- La rubrique **SOS JEUX** pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes : 2 500 réponses sur 300 jeux

L'actualité du jeu vidéo en instantané !

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces !
Profitez **gratuitement** des solutions complètes des tops du moment : Fear Effect (PSX), Messiah (PC), Tomb Raider 4 (DC)...

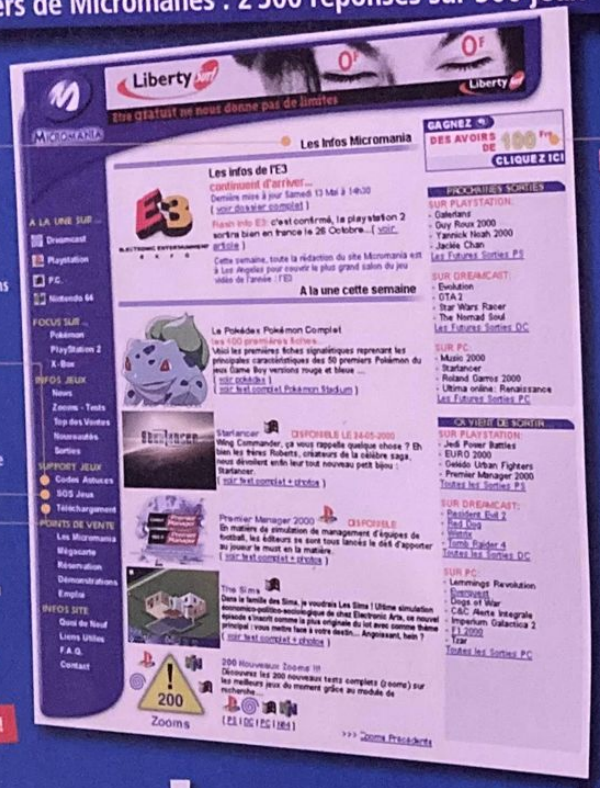
SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage.

NOUVEAU !



GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

www.micromania.fr

Le site du n°1 du jeu video

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles - 13241 Vitrolles - Tel. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tel. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tel. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tel. 05 61 76 20 29

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tel. 04 67 20 14 52

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tel. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tel. 02 38 42 14 50

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tel. 03 26 46 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint Sébastien - 54000 Nancy - Tel. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Metz Semécourt - Tel. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tel. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tel. 03 20 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Eurallille - RDC - 59777 Lille - Tel. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tel. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité Europe - 62231 Coquelles - Tel. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles Godault - Tel. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tel. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tel. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Bel Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tel. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand Ouest - 69130 Ecully - Tel. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tel. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tel. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tel. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tel. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial St-Sever - 76000 St-Sever - Tel. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tel. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand Var - 83160 La Valette-du-Var - Tel. 04 94 75 20 20

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tel. 04 90 31 17 66

06 MICROMANIA ANTIBES
C. Cial Carrefour Antibes - Tel. 04 97 21 76 76
06600 Antibes

78 MICROMANIA LE MANS
C. Cial Auchan La Chapelle Saint-Aubin - Tel. 02 43 52 11 91 - 72650 La Chapelle St-Aubin

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - Niveau B - 75015 Paris - Tel. 01 56 80 04 60

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Cial Carrefour - 78360 Montesson - Tel. 01 61 04 19 00

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Cial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois - Tel. 01 53 99 10 45

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Cial Géant La Valentine - 13011 Marseille - Tel. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille - Tel. 04 95 05 20 45

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C. Cial Auchan Les Trois Fontaines - 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tel. 02 38 22 12 39

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Prouvaires - Niveau 2 - 75001 Paris - Tel. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue du Rennes - 75006 Paris - Tel. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - Tel. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens - 75002 Paris - Tel. 01 40 13 99 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tel. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tel. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tel. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Cial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tel. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cial St-Quentin - 78000 Saint-Quentin-en-Yvelines - Tel. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tel. 01 30 07 53 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tel. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA EVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tel. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tel. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tel. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - Niveau 1 - 93606 Aulnay-sous-Bois - Tel. 01 48 65 25 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tel. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Cial Les Arcades - Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tel. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry-Sur-Seine - Tel. 01 45 15 17 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Epine - Niveau Bas - 94531 Thiais - Tel. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - 94010 Créteil - Tel. 01 43 77 28 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94220 Charenton-Le-Pont - Tel. 01 43 79 31 69

95 MICROMANIA CERGY
C. Cial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tel. 01 34 24 98 81

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 - 06700 St-Laurent-du-Var - Tel. 04 93 14 63 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Etoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tel. 04 93 62 01 14

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanches.

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission **Fun Attitude** *du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux !*

Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania !

Tous les mercredis et samedis, de 14 h 30 à 18 h 30 dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

Démonstrations

MERCREDI 31 MAI - SAMEDI 3 JUIN

Cette superbe simulation permet à chacun de se mesurer aux plus célèbres tennismen mondiaux. Mieux, il est possible de les incarner lors de tournois professionnels : Yannick Noah, Martina Hingis, Amélie Mauresmo, Conchita Martinez, et même Richard Krajicek sont de la partie. Le choix est vaste ! Plus de 23 champions et de nombreux personnages cachés... A vous de jouer !

MERCREDI 7 JUIN - SAMEDI 10 JUIN

Enfin un jeu différent, dans le plus pur style de celui de l'Equipe du Brésil : une connotation de fête et de magnifiques gestes, une expérience de jeu incomparable ! Plus de 60 équipes nationales avec les meilleurs joueurs du monde, des équipes de légendes, 5 modes de jeu : de l'arcade à la simulation, toutes les possibilités tactiques et techniques. La magie brésilienne enfin sur Playstation !

MERCREDI 14 JUIN - SAMEDI 17 JUIN

Le jeu de rallye le plus populaire de la PlayStation est de retour ! Pour l'occasion Colin McRae a changé d'écurie ; il est désormais au volant de la Ford Focus. Pour cette suite, Codemasters a fait des miracles au niveau de la réalisation : graphismes plus fins, maniabilité plus nerveuse, des courses à travers 8 pays, mode 2 joueurs en collaboration, 12 voitures officielles...

MERCREDI 21 JUIN - SAMEDI 24 JUIN

Découvrez en EXCLUSIVITÉ les 15 voitures de légende du Mans sur le CD supplémentaire de la version limitée GT2 Defi GT (inclus 10 000 crédits et le permis B) !

De nouveaux constructeurs européens, japonais et américains (400 voitures en tout !), 20 circuits, 60 permis à passer, un mode rallye de toute beauté, des courses de côtes et le jeu à deux encore plus passionnant que jamais. Tout simplement un must !

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 10 F.
* Remise non applicable sur les Consoles.

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation.

* Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

13 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C. Cial Mondeville 2
Tel. 02 31 35 62 87 - 14120 Mondeville

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C. Cial Auchan Petite Forêt
Tel. 03 27 51 30 79 - 59410 Anzin

Par Grégory Szriftgiser

The Bouncer

Action hollywoodienne

Alors que le jeu fait partie des titres de lancement de la PlayStation 2 aux Etats-Unis, The Bouncer conserve une part importante de mystère.

C'est semble-t-il une tendance en ce qui concerne l'actualité future de la PlayStation 2 : beaucoup de titres annoncés restent dans le flou, même si leur sortie approche à grands pas. The Bouncer, s'il était effectivement présenté à l'E3, n'était pas jouable. Seules des vidéos des cinématiques étaient diffusées sur un écran 16/9e plasma, la plupart déjà connues. Elles tournaient en temps réel sur une console, permettant de juger effectivement de la qualité de la réalisation. Les loadings entre chaque scène étaient impressionnants de longueur, mais gageons que la version finale en sera dispensée…

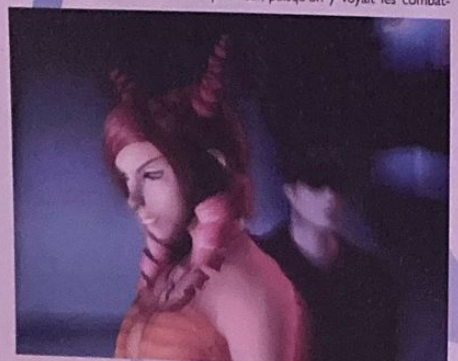
Jeune designer de génie

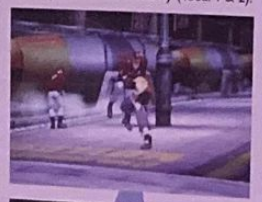
C'est une fois de plus à Tetsuya Nomura que nous devons le design des personnages. C'est lui qui s'était occupé de celui de Final Fantasy VII et VIII. On reconnait son travail rien qu'aux grands yeux bleus et aux coupes de cheveux… Un look résolument « street » cette fois-ci, à grands renforts de tatouages, piercings, vêtements amples façon baggy et chaîne ou cuir !

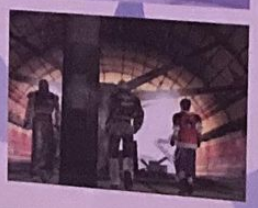
POUR LE MOMENT

Ce qu'on sait pour le moment, c'est que The Bouncer est un jeu d'action. Sorte de beat'em up cinématique, il est censé donner la sensation aux joueurs de contrôler les personnages d'un film. C'est ce que Square surnomme « Playing Action Movie » (film d'action jouable). Sa force réside dans les mouvements de caméra et les effets spéciaux. Une scène montre un train entrant en gare un peu violemment, suivi d'une gigantesque explosion très convaincante… The Bouncer devrait en outre permettre une interactivité majeure avec le décor : tables, chaises, débris de décor, n'importe quoi pourra servir d'arme. La vidéo ne manquait pas de pêche, pour sûr, puisqu'on y voyait les combattants (très nombreux à l'écran) s'envoyer des objets, sauter par-dessus les tables ou même les rambardes, continuer le combat en contrebas d'un étage un peu comme dans Dead or Alive 2 (bientôt disponible sur PlayStation 2 grâce à Acclaim en Europe), bref, se livrer à des affrontements hollywoodiens ! Le design des personnages, Square oblige, impressionne, et même en mode Solo, des persos gérés par la machine vous aideront à progresser. On ne sait pas encore par ailleurs si le titre permettra de jouer à plusieurs, mais c'est une éventualité qui lui ferait défaut si elle n'était pas considérée ! En tous les cas, l'attrait technique et le principe mystérieux de The Bouncer en font un titre très attendu, la patte de Squaresoft y étant également pour beaucoup, de même que le talent technique de Dream Factory (Tobal 1 & 2).

Editeur Squaresoft
Machine PlayStation 2
Date de sortie novembre 2000 (U.S.)
Site Internet http://www.squaresoft.com/



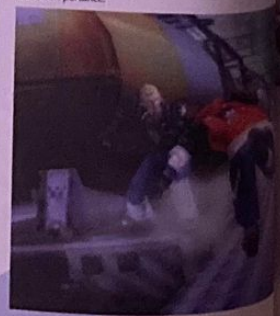




Une petite fraude dans le métro pour réaffirmer son côté rebelle…

La « méchante »… ou du moins celle qui en veut aux héros du jeu.

L'animation des personnages est vraiment très réussie, comme dans cette scène où le héros tente de rattraper le train en partance.

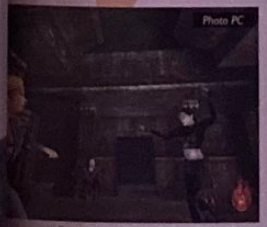


Buffy contre les Vampires

Par François Tarrain

La tueuse de vampires vient traquer les suceurs de sang sur PlayStation. De quoi combler de bonheur les inconditionnels de la série TV !

Un bon coup de pieu et au pieu, telle est la devise de Buffy !



Face à une créature de la nuit sanguinaire, Buffy ne mollit jamais. Faut dire qu'elle en a dans le soutif la bougresse !

Buffy m'a toujours fait marrer. Adolescente à peine pubère limite boutonneuse nantie d'un prénom grotesque, elle collectionne les plans galères. Elue tueuse officielle de vampires contre son gré, véritable brêle en cours, elle est en outre tombée amoureuse d'un mec pas clean du tout, qui n'arrête pas de lui causer peines et chagrins. Non, franchement, elle n'a pas de bol dans la vie la pauv' Buffy. Mais heureusement, elle peut compter à tous moments sur ses potes de lycée, toujours prompts à venir casser du zombi en sa compagnie (de préférence la nuit, dans un cimetière nappé d'un épais brouillard, ça fait plus peur). La licence Buffy est une véritable manne qui rapporte un bon gros paquet de brouzoufs à la Fox. D'ailleurs, ils ne sont pas prêts de lâcher le filon de sitôt ! En effet, parallèlement à leurs autres licences (La Planète des Singes, Alien Resurrection, ...), les développeurs de Fox Interactive planchent sur l'adaptation de Buffy en jeu vidéo. Alors voilà, il s'agit d'un jeu de plate-forme en 3D reprenant une vue à la Tomb Raider. On y incarne comme de bien entendu la miss Buffy, accompagnée de toute sa clique (Angel, Willow, Giles...) et on s'amuse à piler des hordes de créatures tantôt décharnées, tantôt vampiriques, tantôt diaboliques. Bref, la routine pour une tueuse agréée... Proposant un système de combat au corps à corps, ainsi qu'un panel d'armes dévastatrices (pieux, eau bénite, ail, CD de Lara Fabian...), Buffy est un jeu avant tout destiné aux fondus de la série, qui retrouveront à n'en pas douter l'ambiance inimitable qu'elle distille.

Editeur Electronic Arts
Machine PlayStation
Date de sortie fin 2000
Site Internet http://www.foxinteractive.com/games/buffy/

Choisir un préservatif peut être aussi difficile que choisir un partenaire.

C'est pourquoi nous avons décidé de simplifier vos choix. Pour une protection idéale, utilisez Durex "Jeans" dès la première fois ou Durex "Excita" qui est texturé pour plus de sensations. C'est quand même plus facile que de choisir un partenaire. Des millions de personnes dans le monde font confiance aux préservatifs Durex et à leur large gamme qui répond aux besoins de chacun. Pour plus d'informations ou de conseils : www.durex.com

Il est rappelé l'intérêt des préservatifs dans la prévention des maladies sexuellement transmissibles et du SIDA.

Visa PR N° 12 L 201

POUR PROFITER DE L'OFFRE DUREX
1 préservatif + un mini guide d'informations :
www.durex.com - *section France*

durex Au bout de vos sensations.

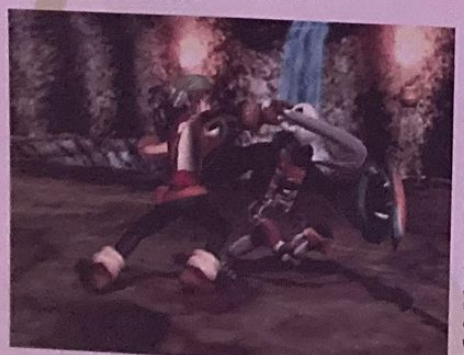
Dark Cloud

Premier RPG pour la PS2 !

Entre la masse des suites, des jeux à licences, ou encore des superproductions présentées à grand renfort de promos, il existe encore une place pour les petits titres en devenir. Puisant sa force dans sa relative originalité et son ambiance bon enfant, Dark Cloud pourrait bien être un futur grand.

On a longtemps considéré la viabilité d'une nouvelle machine à la rapidité avec laquelle les développeurs s'empressent de créer les premiers jeux de rôle, le genre majeur au Japon. Ainsi après les annonces de Square (Final Fantasy X et XI), mais aussi d'Enix (Star Ocean 3), Sony dévoile mois après mois son premier RPG nommé Dark Cloud. Découvert lors du Tokyo Game Show (l'équivalent de l'E3 mais regroupant principalement les développeurs nippons) à l'automne 99, Dark Cloud n'a de cesse de s'améliorer. L'élément le plus intéressant avec ce jeu reste à mille lieues des considérations techniques et c'est tant mieux. Non, ce qui rend Dark Cloud intriguant c'est qu'avec ces allures de Zelda made in Sony, ce titre attire, voire envoûte grâce à une ambiance bon enfant particulièrement bien rendue. Musiques guillerettes mais bien composées, graphismes soignés abusant de teintes chaudes, design des personnages tout en rondeur pour les rendre adorables... c'est une certitude Dark Cloud possède ce soupçon de magie qui fait qu'on souhaite toujours en savoir un peu plus. Nous n'étions d'ailleurs visiblement pas les seuls tant ce jeu à remporter un franc succès lors de ce salon.

Editeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation 2
Date de sortie : fin 2000
Site Internet : http://www.playstation.com/news/index.asp



Les combats s'effectuent pour l'instant à l'arme blanche, mais des sorts magiques devraient aussi être disponibles.

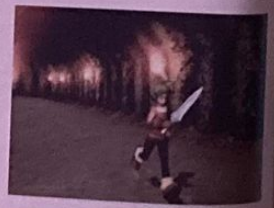
Le maître du monde, c'est moi !

C'est grâce au Georama que le jeu prend sa réelle dimension. En effet au départ vous navigerez au travers des environnements vides qu'il vous faudra repeupler et réhabiliter. Lors de vos aventures dans les donjons vous ramasserez ainsi des gemmes vous permettant ensuite sur la carte centrale de fabriquer un monde selon votre bon vouloir. Vous créez un moulin à côté du cours d'eau, vous y installez un pont non loin. Hum, ça ne vous plaît pas ? Très bien alors vous détruisez le tout et vous rebâtissez plus loin et autrement. Extrêmement variés les choix qui s'offrent à vous, vous permettront de laisser vraiment libre cours à votre imagination. Autre élément intéressant, la création des lieux se fait en temps réel et sans le moindre chargement. Vous posez vos éléments, et hop, vous pouvez les visiter d'une simple pression de bouton. Notez aussi que le jeu prend en compte la gestion du jour et de la nuit, ainsi que celle des intempéries. Excellent pour l'ambiance et l'immersion.

NE MANQUE PLUS QUE L'ODORAMA

Les développeurs nippons sont actuellement atteints d'une étrange manie : donner un nom pseudo savant aux nouveaux systèmes qu'ils inventent pour leurs jeux. Il est vrai que l'ajout d'un nom technique attise la curiosité même si parfois les innovations restent vraiment minimes. Ainsi, dans Dark Cloud, outre la notion RPG, vous retrouverez le système d'édition de mondes baptisé le Georama ! Le principe est assez simple mais pour mieux cerner la portée du système, il est d'abord nécessaire de connaître un peu les subtilités du scénario. Dans Dark Cloud, vous endosserez le rôle de Toran un jeune garçon dont la noble mission consiste à terrasser un sombre démon ayant semer la désolation sur le monde. Résultat : tout a été détruit, sauf Toran bien évidemment détenteur de pouvoirs cosmiques phénoménaux le rendant invulnérable à la malédiction du démon. Vous allez donc devoir libérer l'esprit de chaque habitant ainsi que retrouver les gemmes contenant les racines du monde avant de reconstruire à votre guise un univers cohérent. On découvre ainsi un jeu mignon, truffé de beaux paysages proposant une liberté d'action assez conséquente et proposant un caractère action/RPG des mieux balancés. Dark Cloud, un futur grand jeu PlayStation 2 ? Fort possible si le scénario s'avère être à la hauteur.

Au fil des versions, le look de Toran ne cesse d'évoluer. Plutôt mignon désormais.



La possibilité de bâtir son monde selon son bon vouloir est intéressante.

CANAL+ MULTIMEDIA
INFOGRAMES
PlayStation

HOGS OF WAR™
LARD DE LA GUERRE

TEXTES PAR LES AUTEURS DES GUIGNOLS DE L'INFO

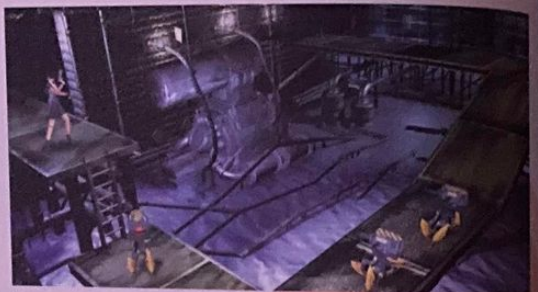
Avec les textes décalés et les voix hilarantes des Guignols de l'Info, Hogs of War est le dernier champ de bataille 3D à la mode!
25 niveaux d'action explosive tout en 3D, un arsenal dévastateur et un mode multi-joueurs frénétique jusqu'à 4.
Seul le porc le plus impitoyable pourra s'en tirer dans le jeu le plus déjanté et politiquement incorrect de tous les temps!

www.hogsofwar-lejeu.com

© 2000 Infogrames Europe. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Par Grégory Szriftgiser

Fear Effect
Hana, jeune !
Retro Helix



Nous vous l'avions déjà annoncé : le nouvel épisode de Fear Effect est déjà en cours de développement ! Après Star Wars et Matrix, c'est donc au tour des jeux vidéo de remonter le temps pour affiner leur histoire.

Quel est le mystérieux passé d'Hana ? Quels sont les secrets de Glas ? Comment Deke est-il devenu ce tueur au sang froid ? Toutes ces questions, et d'autres encore, trouveront réponse dans Fear Effect : Retro Helix. En effet, ce deuxième volet prend place à peu près 3 ans avant celui que nous connaissons. Hana était encore tenue par les Triades à cette époque, et ne connaissait pas Deke et Glas. Cet épisode va conter les circonstances étranges qui ont provoqué leur rencontre. L'histoire commence alors que Hana, Glas et Deke sont engagés séparément pour récupérer trois objets différents et mystérieux. Ce qui débute comme une infiltration de routine ménera une fois de plus à des événements particuliers...

Editeur Eidos
Machine PlayStation
Date de sortie 1er trimestre 2001
Site Internet http://www.kronosdigital.com/

ET UN NOUVEAU PERSONNAGE, UN !

Outre les 3 que nous connaissons déjà, un nouveau personnage fait son apparition dans Retro Helix : Rain Guin, décrite pour le moment comme une beauté extraordinaire cachant un secret des plus noirs... C'est une amie d'Hana, qui sera jouable tout comme les autres personnages. Comme le premier, le contenu du jeu sera particulièrement mature ; peut-être plus encore, et comme le dit Sandy Abe, le producteur du jeu : « Oui, il y aura plein de batailles sanglantes et de scènes révélatrices entre Hana et Rain ! » Le reste est baigné de secret à l'heure actuelle... Pour ce qui est du jeu proprement dit, on retrouve le même design manga-like, et les mêmes techniques contant l'histoire. Cependant, plusieurs points faibles du premier vont être corrigés, à commencer par les loadings suivant les game over. En outre, le système d'inventaire sera revu pour une plus grande flexibilité, et pour permettre une utilisation plus aisée tout en s'effaçant encore plus pour laisser place à l'action. Kronos Digital (les développeurs) prévoient également d'inclure des mini-embranchements dans l'histoire, et probablement plusieurs fins différentes.

De plus, le jeu aura une certaine profondeur qui manquait à Fear Effect : en effet, des bonus, salles inaccessibles auparavant et autres changements divers interviendront après la fin du jeu. De nouveaux ennemis seront regénérés pour offrir une expérience aussi nouvelle que possible. D'autre part, grâce à un nouveau moyen de compression, Retro Helix devrait offrir bien plus d'interaction que Fear Effect, tout en conservant 4 CD. Alors que le premier offrait 450 angles de vue différents, celui-ci passe à 800, et près de 3 heures de vidéo viendront renforcer l'ensemble. Enfin, le moteur de jeu a fait de gros progrès : le niveau de détail et de finesse des décors sera amélioré, et certains éléments en 3D temps réel autres que les personnages seront intégrés de manière transparente aux décors, permettant de se cacher derrière, ou encore de donner des effets de dommages aux décors en temps réel. Bref, un nouveau volet intéressant en prévision !

Les ennemis devraient être plus variés que dans le premier Fear Effect.

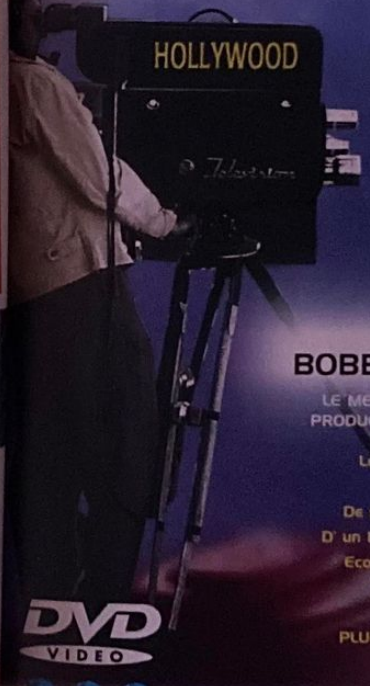
NOUS AVONS LE TEMPS !

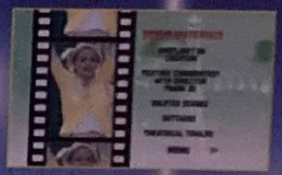
Le projet en est encore au tout début. Une version jouable était présentée à l'E3, mais à part un aperçu des nouveaux décors et de Rain Quin, elle n'offrait pas encore beaucoup d'informations. De même, les photos de cette page sont des images haute résolution du travail effectué, et non des photos d'écran PlayStation.

Rain Quin rencontrera enfin la blonde pour compléter la brune !

CAMERA CACHEE

PLUS FORT QUE LE FILM : LE DVD





LES PRODUCTIONS BOBBY BOWFINGER PRESENTENT :

LE MEGA HIT INTERPLANETAIRE DE LA SERIE Z. UNE SUPER PRODUCTION A 2F50, AVEC DES STARS STARIFIANTES COMME ELLES NE SE SONT JAMAIS VUES !
Le DVD qu' Ed Wood lui-même n' aurait pas imaginé !
Bourré d'effets spéciaux dérisoires !
De scènes supplémentaires que personne ne voulait voir !
D' un bêtisier jubilatoire (où Eddie Murphy ne fait rire que lui) !
Ecoutez le commentaire audio de Frank Oz, le maître des marionnettes, car c' est lui qui tirait les ficelles !
Ses victimes en témoignent dans le Making of...
PLUIE MOLLE ET ALIENS HOLLYWOODIENS A VOLONTE !

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

Legacy of Kain
Enfin la suite !
Soul Reaver 2

Eidos aura attendu le dernier moment pour révéler la suite tant attendue de Soul Reaver. Pas de « version longue » ou de « data disk » : juste un 2 !

Même barbé de tous ses pouvoirs, Raziel risque d'avoir des adversaires coriaces dans ce nouvel opus

Editeur Eidos
Machine PlayStation/PS2
Date de sortie N.A.
Site Internet http://www.eidosinteractive.com/e3/frame.html

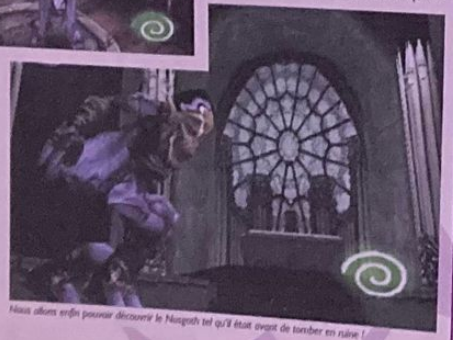
J'aurai attendu dans le noir pas mal de temps... Car mise à part la certitude que l'histoire aurait une suite, impossible de savoir sous quel format ! Rappelons donc avant toute chose la fin de Soul Reaver premier du nom. Attention, pour ceux qui ne l'ont pas encore fait (shame on you !), c'est ce que l'on appelle un « spoiler » (une info qui gâche) : lors du face à face final entre Raziel et Kain, les deux franchissent dans la furie de l'affrontement un portail temporel. Kain lâche dans un rire sarcastique que tout ne fait que commencer, et Raziel, ivre de vengeance, le suit donc pour tomber nez à nez avec un personnage étrange, qui lui explique d'une manière obscure qu'il est perdu dans les couloirs du temps.

LA POURSUITE CONTINUE

Nous retrouvons donc Raziel, l'ange déchu, le fils renié, au moment précis où il quitte le Nosgoth du premier épisode. L'histoire de ce nouveau volet reste très secrète pour le moment, bien entendu. Mais c'est dans le passé que Raziel poursuivra Kain, ce qui permettra d'en apprendre plus sur l'histoire de Nosgoth, et comment les humains ont été réduits en esclavage, ou encore comment la race vampirique s'est petit à petit dégénérée. Du coup, Nosgoth change un peu de visage, offrant des décors moins délabrés, quoique toujours aussi gothiques. De même, de nouveaux ennemis font leur apparition : humains bien entendu, beaucoup plus nombreux, donc chasseurs de vampires, mais aussi démons, esprits et autres créatures arpentant encore Nosgoth en ces temps reculés.

Prévu d'abord sur PlayStation, Soul Reaver 2 a été confirmé sur PlayStation 2 dans un second temps. Nous n'avons pas pu voir tourner cette version malheureusement, mais gageons que la puissance de la machine devrait permettre une beauté d'autant plus frappante. Pour ce qui est de la version PlayStation, c'est évidemment le même moteur qui a été repris. Etant donné sa qualité, les améliorations seront rares, mais on parle tout de même d'effets spéciaux améliorés, voire redesignés. L'équipe de développement avait éprouvé quelques difficultés à boucler le travail, devant mettre certaines idées et quelques détails de côté pour le premier jeu, que nous aurons tout loisir de découvrir pour cette suite. Entre autres, certains nouveaux mouvements permettront l'élargissement des types d'énigmes possibles. Par exemple, Raziel pourra faire pivoter de nouveaux types de mécanismes sans utiliser son pouvoir « constrict ».

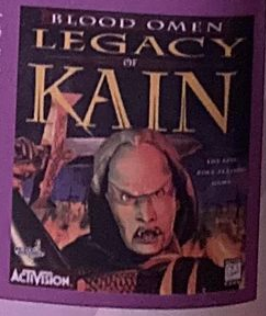
Tant qu'on en est à parler des pouvoirs de Raziel, ceux acquis lors du premier jeu devraient rester en toute logique pour le début du second. Ainsi donc, Raziel pourra outre changer de plan, porter Soul Reaver, utiliser la force télékinétique (l'effet a été refait et fonctionne beaucoup mieux), traverser les murailles dans le plan spectral, etc. Il acquerra de nouvelles compétences, notamment celles qui étaient prévues pour le premier épisode au départ, sans doute : la possession des ennemis, la capacité de passer d'un plan à l'autre à volonté sans passer par les portails, etc. Un titre pas révolutionnaire, mais qui devrait offrir une fois de plus un grand plaisir aux joueurs !



Nous allons enfin pouvoir découvrir le Nosgoth tel qu'il était avant de tomber en ruine !

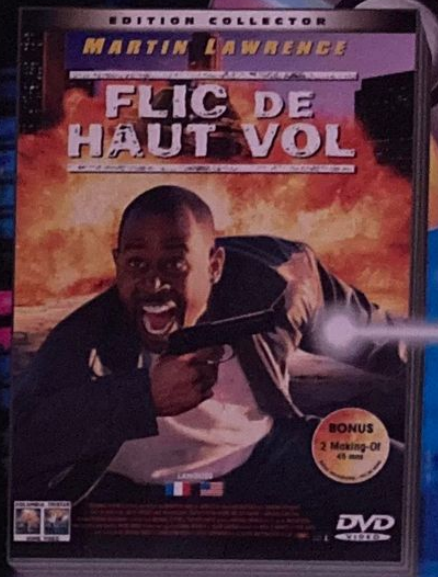
Le développement de la série

Legacy of Kain, au départ, c'est un premier jeu d'aventure/action sous titré Blood Omen sur PlayStation. Un titre assez ancien, d'une technicité contestable (tout en 2D et souffrant de ralentissements et d'imposants loadings), mais à l'histoire captivante. On y suit le parcours de Kain, depuis sa tranformation en vampire par Mortanius, jusqu'à son choix du destin de Nosgoth. Bref, tout ça pour dire qu'Eidos désire étendre cette gamme et développe actuellement Legacy of Kain : Blood Omen 2 sur PlayStation 2, qui sera donc le 4e titre de la série !



BAD BOY

PLUS FORT QUE LE FILM :
LE DVD



CE DVD C'EST DE LA BOMBE, BABY.²

MARTIN LAWRENCE EST DEMANDÉ POUR DÉSAMORCER L' EMBROUILLE.
Phase 1 : faites une approche fine des menus animés. Ouvrez-les. Ne bougez plus. Continuez.
Phase 2 : Dégoupillez les 2 making-of. Vous avez 45 mn exactement.
Phase 3 : Lancez les 3 clips musicaux, le film-annonce et les filmographies.
Phase finale : PLANQUEZ-VOUS !

DVD VIDEO

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

BAD BOY

¹Mauvais garçon. ²Bébé.

Dino Crisis 2

Du shoot de T-Rex

L'erreur est humaine, pas la peine de s'acharner sur le pauvre Shinji Mikami. Alors Dino Crisis n'est peut-être pas aussi exceptionnel qu'un Resident Evil, mais le créateur n'a pas pour autant perdu la main. Avec pas mal de changements, Dino Crisis 2 tente de faire peau neuve.

Après 900 000 exemplaires vendus au Japon pour Dino Crisis, le second volet des aventures de Regina au pays des dinosaures devrait voir le jour cette année. Après nous être essayés à cette nouvelle mouture, il est évident que si le titre ne risque pas de révolutionner le genre, il a néanmoins subi de multiples opérations visant à le rendre à la fois plus impressionnant, plus captivant, mais surtout « enfin » plus flippant ! Première inévitable constatation, visiblement, chez Capcom, la 3D temps réel fatigue un peu tandis qu'on ne se lasse pas des décors en 2D pré-calculé avec intégration des persos 3D à la Resident Evil. Dans le fond, comment pourrait-on critiquer ce choix tant les talents des graphistes s'expriment ici à merveille ? Un changement technique cela n'a l'air de rien comme ça, mais pourtant cela sous-entend énormément de choses. En effet, l'utilisation de la 3D dans le premier volet avait restreint l'action à des environnements généralement clos comme ceux du laboratoire de l'île Ibis. D'ailleurs, ce manque flagrant de scènes en extérieur (un comble lorsqu'on affronte des dinosaures !) avait porté préjudice à l'ambiance générale du jeu. Eh bien, réjouissez-vous, car désormais cette suite se déroulera en plein cœur de la jungle ! Plus que jamais le danger pourra surgir de toutes parts.

Un peu de frisson, beaucoup d'action

Si l'action était assez mal dosée dans le premier opus avec peu de rencontres mais des dinosaures bien trop puissants, ici, tout a été revu. Pour être francs, ce qui nous a été donné de voir est presque devenu trop dynamique, avec des séquences d'action non-stop. À chacun de vos pas, deux, trois dinosaures surgissent. Vous les abattez facilement (ouf !), vous faites cinq mètres et hop un nouvel assaut. Ça n'arrête pas ! En clair, on ne flippe pas trop car on sait qu'il y aura toujours des ennemis à l'écran. Le feeling devient même assez arcade avec la possibilité d'effectuer des combos en abattant les bestiaux à la chaîne. Ces mêmes combos vous permettront de gagner de précieux points synonymes d'argent et ainsi de nouvelles armes toujours plus dévastatrices. Dans le fond, on se trouverait presque devant un safari sauce Jurassic Park. Une question de goût.

Editeur Capcom
Machine PlayStation
Date de sortie fin 2000
Site Internet http://www.capcom.com/games_main.xpml

A chaque écran, vous serez confronté à un minimum de deux dinosaures. Chaud.

CROCS ACÉRÉS, ACTION ACCÉLÉRÉE

Dino Crisis 2 reprend les principes de base de son aîné et les enrichit de nombreux éléments. Ainsi, vous mènerez cette fois-ci l'aventure aux commandes alternativement de deux héros. Regina d'un côté et Dylan une nouvelle recrue bien décidée à ne pas servir de tétine pour vélociraptor. Comme nous avons pu l'expérimenter, vous devrez souvent permuter entre ces deux protagonistes tous deux perdus au cœur de la ville d'Edward, désormais transformée en véritable forêt vierge. Dans la version disponible sur le salon, l'alternance entre les deux héros était imposée à certains moments-clés. Espérons que dans le jeu, un judicieux système de Zap permette de permuter de manière moins dirigiste. Au registre des changements, on retrouve aussi la possibilité de porter deux armes simultanément. Une arme de poing pour le combat dans un petit périmètre, et l'arme à feu pour les plus gros dégâts. Ce choix n'est bien évidemment pas anodin car la faune de Dino Crisis 2 s'est singulièrement développée, comptant désormais dix espèces de sauriens. Chacun possédant sa propre Intelligence Artificielle, une manière unique de se comporter et d'attaquer… souvent en groupe. On remarquera aussi une plus grande variété des situations avec des séquences aquatiques, des missions de protection de coéquipier, plus de recherche, mais surtout beaucoup, mais alors beaucoup plus d'action. Bien réalisé, haletant et cette fois-ci bien plus stressant qu'effrayant, Dino Crisis 2 pourrait encore satisfaire les acharnés du shoot de terribles lézards.

Vous allez en baver!

www.codemasters.com

- Jusqu'à 8 joueurs
- 3 modes 1 joueur
- 2 modes multijoueurs
- 12 personnages mutants
- 24 coups spéciaux
- 41 circuits sinueux
- Des courses 3D d'enfer

Que du fun méchant, inconscient, machiavélique, destructeur, complètement dingue!

Les Micro Maniacs donnent des coups, se battent comme des chiens, pour se dégager un chemin à travers la maison et le jardin.

Pas de principes, pas de prisonniers, juste 12 personnages mutants qui jouent des coudes pour la victoire.

Si vous les voyez débarquer... Courez!

Codemasters
GENIUS AT PLAY

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

Disponible dans tous les Micromania !

MICRO MANIACS
Certifié Délirant

POUR TOUS PUBLICS

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters Limited. "Micro Maniacs"™ is a trademark of Codemasters. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. *LE GENIE DU JEU

Par François Tarrain

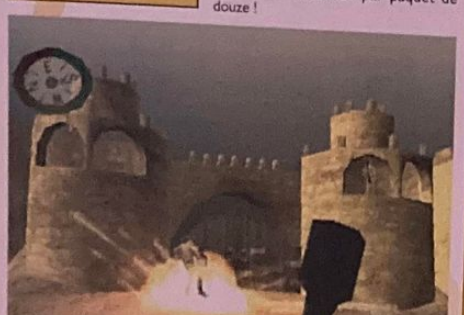
Medal of Honor
L'honneur des braves
Underground

L'un des meilleurs jeux d'action 3D de la PlayStation nous revient pour un second épisode sans innovations majeures, mais à l'action toujours aussi palpitante.

En janvier dernier, Dreamworks Interactive revisitait l'histoire de la Seconde Guerre mondiale à travers les yeux de Jimmy Patterson, un résistant solitaire luttant contre l'implacable invasion allemande. Doom-like sans concession, Medal of Honor fut sans conteste l'une des meilleures surprise de ce début d'année. Débarquant de nulle part (avant le test aucune version preview n'avait circulé), il proposait, en effet, une action incroyablement riche, mais également une réalisation de haute volée. Du bonheur en barre, en somme, qui aujourd'hui hérite d'une suite au moins aussi affriolante…

Medal of Honor Underground se place chronologiquement quelque temps avant le premier épisode. Vous y incarnez Manon, une jeune française perdue au cœur d'une France envahie par les Nazis… Devant une telle situation de crise, cette pauvre femme esseulée n'a plus trente-six solutions : soit elle se rend à l'ennemi, soit elle vient grossir les rangs de la Résistance. Eh ben, vous savez quoi ? La miss doit en avoir une paire comme ça, car elle décide finalement de prendre les armes et de laminer du chleuh par paquet de douze !

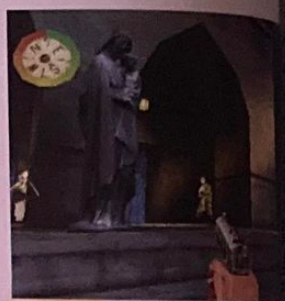
Editeur : Electronic Arts
Machine : PlayStation
Date de sortie : fin 2000
Site Internet : http://www.mot.ea.com/mohu



L'image des grenades allemandes est parfait pour faire le ménage par le vide. Mais attention, vos ennemis peuvent très bien vous les renvoyer à la gueule !

UN PÉRIPLE SANGLANT

Tout débute pour Manon dans un petit village du Sud de la France où elle doit, dans un premier temps, faire ses preuves au combat. Par la suite, elle s'exile en Italie, en Grèce, en Afrique du Nord, puis en Allemagne, pour s'acquitter des 7 missions qui lui ont été confiées par la Résistance. En tout, vous serez amené à traverser 22 lieux, dans lesquels vous devrez remplir des objectifs bien précis et dessouder des hordes d'ennemis. Pour ce faire, Medal of Honor Underground propose un arsenal d'armes d'époque (dont 6 nouvelles par rapport au premier épisode) qu'il faudra manier avec précision face à des adversaires à l'Intelligence Artificielle très poussée. Fort heureusement, Manon ne sera pas tout à fait seule dans sa quête de liberté et de justice puisqu'elle pourra compter sur l'aide précieuse d'autres résistants, qui lui prêteront main-forte au cours de certaines missions. Bref, pour qui a apprécié l'univers guerrier et l'ambiance Seconde Guerre mondiale du premier Medal of Honor, cette suite semble d'ores et déjà incontournable. D'autant plus qu'en termes de réalisation, cet opus se situe un cran au-dessus de son aîné !



Graphiquement, MoH Underground semble un peu plus abouti que son aîné, notamment grâce à des textures un peu plus fines.

L'Intelligence Artificielle des ennemis était déjà impressionnante dans le premier épisode. Elle devrait l'être encore plus pour cette suite !

The World is not enough

C'est à chaque fois le même rituel immuable : d'une année sur l'autre, l'E3 accueille son lot sans cesse grandissant de suites plus ou moins inspirées. Medal of Honor Underground en est une, The World is not enough en est une autre… Succédant dans la galaxie des licences James Bond à Demain ne meurt Jamais, TWINE est un jeu d'action 3D dans lequel vous revivrez, en compagnie du célèbre 007, le scénario du long métrage homonyme. Une production « à grosse licence », comme on les appelle, qui devrait sortir sur PlayStation et sur PS2 aux alentours de… bientôt ! Genre entre fin 2000 et début 2001.

FREESBEE PLUS EST CLASSÉ N°1 DANS LE TEST DE MICRO HEBDO.*
Test de performance sur la qualité du réseau, la messagerie, l'assistance téléphonique et l'installation du kit.

FREESBEE INVENTE DÉCOUVERTE :
forfait tout compris 1F/3H chaque mois.
Offre limitée aux 100 000 premiers foyers.

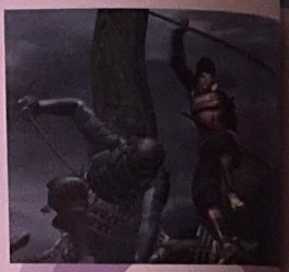
FREESBEE INVENTE MODULO :
le 1er forfait tout compris qui s'adapte automatiquement à votre consommation chaque mois:
6H/49F - 12H/75F - 20H/95F
et si vous ne consommez rien, vous ne payez rien.

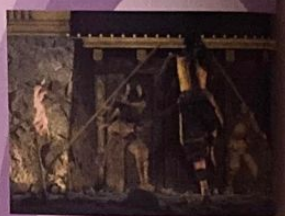
freesbee
fournisseur d'accès gratuit à Internet

Appel gratuit 0 805 02 5000 www.freesbee.fr

Par Julien Chièze

Onimusha
Resident au pays des samouraïs
Warlords



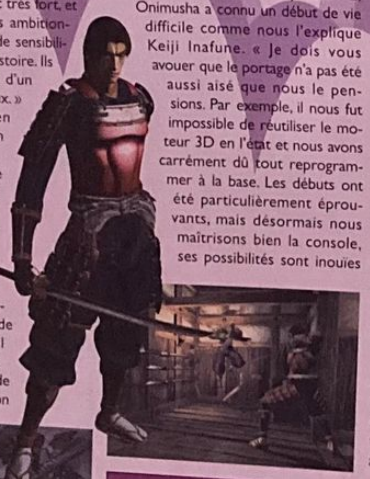


Après Kessen, Seven Blade et Kengo, les samouraïs semblent à l'honneur sur PlayStation 2. Pourtant, Onimusha se démarque de tous ces titres grâce à son impressionnante réalisation et son ambiance particulière. Un titre prometteur sur fond de récit historique.

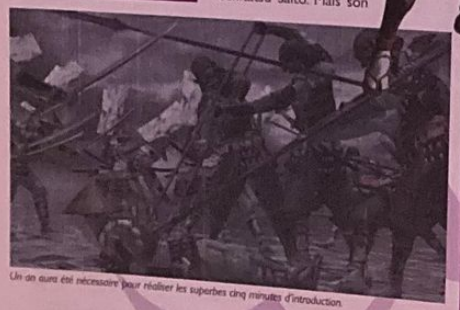
Onimusha : Warlords s'ouvre sur une incroyable cinématique de cinq minutes. Une séquence qui nécessita le travail de près de 70 animateurs pendant environ un an, mais le résultat est plutôt sidérant. Alternant éléments historiques et passages de fiction, le scénario d'Onimusha se parcourt un peu comme un grand livre de l'Histoire du Japon. Telle était la volonté de Keiji Inafune, en charge du projet : « J'ai constaté depuis longtemps le désintérêt des jeunes nippons pour le cinéma de maîtres tels que Kurozawa ou Kitano. Les jeux vidéo sont un vecteur d'intérêt très fort, et grâce à Onimusha, nous ambitionnons en quelque sorte de sensibiliser les jeunes à notre Histoire. Ils vont vivre dans la peau d'un samouraï fier et valeureux. » Nous nous situons en 1560 au cœur du Japon féodal. A cette époque, la guerre civile déchire l'archipel, tandis que le menaçant Nobunaga Oda tente d'unifier par la force la constellation de royaumes. Alors que Nobunaga vient de triompher sauvagement des troupes de Yoshimoto Imagawa, il s'apprête déjà à partir à l'assaut de la forteresse de Yoshitatsu Saito. Mais son destin sera tout autre. Frappé mortellement par une flèche, Nobunaga s'effondre et devient un esprit démoniaque. Dans le même temps, vous incarnez Samanosuke, un fier samouraï partit sauver une jeune princesse (la sœur de Yoshitatsu) kidnappée par des forces inconnues.

LE GUERRIER DÉMON

Avancé à plus de 50 % avant d'être finalement porté sur la PlayStation 2, Onimusha a connu un début de vie difficile comme nous l'explique Keiji Inafune. « Je dois vous avouer que le portage n'a pas été aussi aisé que nous le pensions. Par exemple, il nous fut impossible de réutiliser le moteur 3D en l'état et nous avons carrément dû tout reprogrammer à la base. Les débuts ont été particulièrement éprouvants, mais désormais nous maîtrisons bien la console, ses possibilités sont inouïes et nous ne regrettons pas les efforts consentis. » Pourtant, dès que vous pourrez admirer le jeu en mouvement, vous comprendrez combien ce choix semble avoir été le bon. Jamais décors en 2D pré-calculée n'avaient paru aussi fins, aussi détaillés. Artistiquement, on atteint aussi des sommets avec le jeu des lumières, avec les somptueux couchers de soleil, ou la danse des ombres. De multiples animations en fond d'écran confèrent même une véritable vie aux environnements dans lesquels les différents protagonistes s'intègrent à merveille. Composés de près de 10 000 polygones (contre environ 500 pour Lara Croft, par exemple) les personnages s'animent avec grâce tandis que leurs expressions faciales paraissent criantes de vérité. Les cut-scenes sont ainsi carrément bluffantes tant les animations s'illustrent par leur souplesse mettant bien en valeur l'élégance des samouraïs. Un jeu peut-être moins innovant que prévu mais en tout cas techniquement remarquable et agréable à prendre en mains.



Editeur Capcom
Machine PlayStation 2
Date de sortie fin 2000
Site Internet http://www.capcom.com/games_main.xpml



Un an aura été nécessaire pour réaliser les superbes cinq minutes d'introduction.

Resident Evil ? Juste pour l'inspiration

Lorsqu'on évoque avec Keiji Inafune les références à la série des Resident Evil, ses réponses fusent. « Dès le départ, il était très clair que nous ne voulions pas qu'Onimusha soit un simple Resident Evil à l'époque des samouraïs. Comme vous avez pu le percevoir, l'atmosphère qui se dégage du jeu est réellement différente. Les combats à l'arme blanche, l'utilisation de la magie, la philosophie du samouraï, le rythme que nous avons imprimé à l'aventure, tous ces éléments ont été rassemblés pour créer une expérience nouvelle. En outre, nous ne souhaitions pas susciter la peur, mais plutôt composer avec des thèmes tels que la bravoure, la confiance en soi. »

Extermination

Par Grégory Szriftgiser

Un jeu mystérieux qui, s'il est annoncé depuis longtemps, n'a pas encore montré réellement de quoi il était fait !

Alors que certaines images extraites d'Extermination peuplent les divers films et montages vidéo de la PlayStation 2, les détails précis sur le jeu n'ont pas encore filtré. Ce qu'on en sait pour le moment est pourtant prometteur : le titre est développé par la même équipe qui est à l'origine du premier Resident Evil. En tous les cas, au vu des premières images dévoilées, le jeu s'oriente vers quelque chose d'encore plus violent, un peu à la manière d'un Parasite Eve (voir nos Castings VO de ce numéro pour en savoir plus)... Visiblement, les petits gars ont des idées glauques plein la tête... Selon toute logique, nous devrions avoir affaire à un titre d'action/aventure (en fait, ils appellent ça « Panic Action ») qui ne sortira sûrement pas avant la fin de l'année 2001. Si nous avons des news à ce propos, nous ne manquerons pas, bien entendu, de vous en faire part !

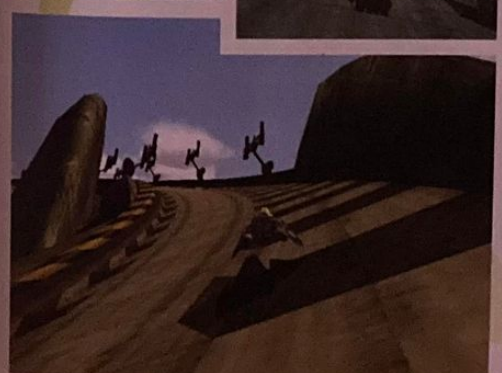
Editeur Sony C.E.
Machine PlayStation 2
Date de sortie non annoncée
Site Internet http://www.playstationeurope.com/e3/wipeout.html

Cette séquence pré-calculée montre le héros, en bien mauvaise posture, attaqué par un étrange parasite.

WipEout Fusion

On s'en doutait, WipEout revient en force sur PlayStation 2. Présenté sous forme de vidéo montrant le moteur du jeu, le titre devrait casser la baraque !

Editeur Sony C.E.
Machine PlayStation 2
Date de sortie novembre 2000
Site Internet http://www.playstationeurope.com/e3/wipeout.html



La meilleure nouvelle dans tout ça, c'est que WipEout Fusion est prévu pour la sortie de la machine ! WipEout Fusion, développé par le studio de Liverpool (auquel on doit les précédents), marque sa volonté de faire passer la prestigieuse série à la vitesse supérieure, sans jeu de mot. Une nouvelle génération de speeders anti-gravité a été révélée par la WipEout F9000 League... En termes de jeu, WipEout Fusion devrait ainsi proposer des courses plus techniques, avec pas moins de 48 composantes dans la physique des véhicules contre 7 auparavant, mais aussi la possibilité de piloter davantage sur les décors, un peu à la manière de Rollcage, en utilisant l'inertie et la gravité réduite par la vitesse. Les pilotes eux-mêmes auront enfin une réelle importance avec des comportements différents, et les 32 vaisseaux prévus seront customisables. Les 21 circuits (répartis en 7 environnements), disposent de parties « libres », c'est-à-dire où vous n'êtes pas limité par le circuit lui-même. On pourra éviter les armes, qui s'enrichissent par ailleurs de super-versions à gagner dans un mode Challenge. Enfin, les effets spéciaux incluent du brouillard 3D et autres conditions météo, les dégâts sur les vaisseaux, des évènements imprévus pendant la course... Un titre qu'on attend de pied ferme !

On s'aperçoit sur cette ligne droite de l'énorme distance d'affichage du moteur, qui tourne en outre à 30 images/seconde.

Par Grégory Szriftgiser

Munch's Oddysee

Oddworld en colère

Munch's Oddysee continue son petit bonhomme de développement... Lorne et Sherry travaillent tranquillement, mais commencent à s'énerver...

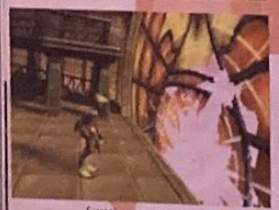
Editeur Infogrames
Machine PlayStation 2
Date de sortie 4e trimestre 2000
Site Internet http://www.oddworld.com

Sur le stand d'Infogrames, plusieurs écrans plasma diffusaient des images déjà connues du prochain titre d'Oddworld. Ceux qui n'ont pas eu le loisir de les découvrir auparavant étaient, bien entendu, fort enthousiastes, mais pour nous, difficile de nous en satisfaire. Nous attendions donc avec impatience l'entrevue prévue avec le duo d'Oddworld. Si le jeu y fut plus ou moins montré en privé (en réalité, certains aspects du moteur seulement), ce n'est pas le point le plus important que nous ayons retenu de l'entrevue !

COLÈRE COLÈRE !

Le but de cette démo était, avant tout, de montrer la gestion des caméras et la rapidité du gameplay. Quelques salles furent donc présentées, ainsi qu'un décor en extérieur. Effectivement, c'est réussi : les routines gérant les caméras sont impressionnantes de fluidité et d'intelligence, se plaçant toujours sous le meilleur angle possible, de manière à ce que le personnage soit toujours visible. Pour la première fois, semble-t-il, la promesse est tenue à 100 %. L'autre aspect majeur de cette courte démo (10 minutes) est la rapidité du jeu : tout est très rapide et facile à prendre en mains. C'était très important pour Oddworld, de manière à ce que tous les joueurs s'y retrouvent sans se prendre la tête avec la manette ou un gameplay complexes. Pas d'items à collecter, pas 36 boutons pour 36 actions différentes, pas besoin de se caler exactement en face de ce qu'on veut manipuler, bref, un jeu qui sera accessible à tous. Les bonus existent pourtant bien, mais sous la forme de distributeurs automatiques permettant d'augmenter la vitesse, la capacité de saut du personnage, etc. Plus vous avalez de ces « potions » distribuées dans les machines, plus l'effet est conséquent ! Enfin, d'une simple pression sur un bouton, on passe instantanément d'un personnage à l'autre, quelle que soit leur position, et ce à volonté. Le système est pratique et permet de faire collaborer Abe et Munch, le second personnage. Ce dernier, plus lent et pataud qu'Abe, se révèle en revanche très rapide sous l'eau, ou lorsqu'il dispose d'une chaise roulante... L'ensemble de ses capacités n'est pas encore connu à l'heure actuelle.

Mais, comme je le disais, le plus intéressant dans cet entretien, c'est la dent qu'ont Lorne et Sherry contre Sony. Les problèmes d'aliasing (les escaliers et scintillements à l'écran) et d'une manière générale certains défauts sous-jacents de la PlayStation 2 commencent à agacer un peu l'ensemble des développeurs, et eux ont choisi de ne pas y travailler. Ça chauffe, comme qui dirait !



Excepté sur certaines scènes comme celle-ci (un Slig qui chute au travers d'un vitrail), la caméra permet toujours de voir le personnage joué.

Les décors changent en fonction des saisons et d'autres critères, le tout en temps réel.

Une fois de plus, il faudra agir pour le bien de la communauté, contre l'esclavage, le génocide et autres méthodes que réprouve la morale.

L'avertissement des développeurs

Voici un extrait de la discussion que nous avons eue avec Oddworld, plus précisément Lorne Laning : « Nous voulons mettre notre argent dans le jeu. C'est ça qui est intéressant, pas de dépenser pour résoudre des problèmes hardware ou faire de la recherche/développement qui revient à Sony. Parce que Sony aide certains développeurs japonais à se dépêtrer de ces problèmes, mais les développeurs américains et européens ne bénéficient pas, eux, de ce support. Nous avons mieux à faire que de consacrer temps et énergie à ce type de problèmes, qui ne sont pas tant les nôtres que ceux de Sony. » Posant alors la question : « Ce qui implique... ? », Lorne répond du tac au tac : « Ça veut dire que Sony a un gros problème. Nous ne voulons pas sortir un jeu à la qualité graphique amoindrie par ce type de problèmes. Si Sony apporte des solutions, tant mieux, sinon nous considérerons probablement d'autres plates-formes ». Un avis tranché qui ne fait toutefois pas l'unanimité chez tous les développeurs.

Star Wars Episode One

Demolition

Par Grégory Szriftgiser

Sans cette licence Star Wars, Demolition présenterait-il un intérêt ? Ce n'est vraiment pas gagné...

Reprenant le moteur de Vigilante 8, Star Wars Episode One : Demolition conserve également le principe de base : shooter tout ce qui bouge ! En clair, utilisons une licence forte et un gameplay simple pour réussir. C'est selon, mais même moi qui suis fan de Star Wars, je me pose des questions... En tout cas, le jeu se passe entre L'Empire Contre-attaque et Le Retour du Jedi, ce qui n'a pas empêché les développeurs d'y inclure des véhicules du premier épisode. Après tout, rien ne les empêche d'exister plus tard, n'est-il pas ? Le jeu propose de participer à des combats d'arène en véhicules, organisés par l'innénarrable Jabba The Hutt. Au menu, nous avons pu voir un Rancor armé de canons portatifs (la bestiole du Retour du Jedi), un Tank et le STAP, cette espèce de speeder monoplace utilisé par les droïdes de la fédération dans La Menace Fantôme. Parmi les personnages, on trouvera Boba Fett, Aurra Sing et un petit nouveau du nom de Wade Vox, qui combattra dans le speeder de Luke (Un Nouvel Espoir), et découvrira à peine ses pouvoirs dans la Force. Enfin, trois arènes étaient présentées : la surface de l'étoile de la mort, le Great Pit of Carkoon (le puit du grand Sarlaac) et les champs enneigés de Hoth. Un titre on ne peut plus classique, qui souffrirait sans doute énormément s'il n'avait pas la licence Star Wars.

Editeur Activision
Machine PlayStation
Date de sortie fin été 2000
Site Internet http://www.lucasarts.com

Le jeu inclura également des situations accidentelles dans les arènes, comme les Tie sur l'Etoile de la Mort ou les AT-AT sur Hoth.

PLAYSTATION

LES NEWS			
RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR	299 F	RUGBY 2000	349 F
STAR IXIOM	299 F	VANISHING POINT	349 F
MIKE TYSON BOXING	299 F	LES FOUS DU VOLANTE	349 F
ARMORINE	299 F	COLIN MC RAE 2	349 F
RAYMAN 2	339 F	NIGHTMARE CREATURES 2	VEL
DE SANG FROID	339 F	STREET FIGHTER EX 2	VEL
GUY ROUX 2000	349 F	RONALDO V FOOTBALL	VEL
POOL ACADEMY	349 F	VALKYRIE PROFILE	VEL
		GALERIANS	VEL

JEUX D'OCCASION PSX

A TOUS LES PRIX !

CRASH BANDICOOT 2, MICROMACHINE V3, TOCA TOURING CAR, ODDWORLD, FIFA 98, HEART OF DARKNESS, DESTRUCTION DERBY, PANDEMONIUM, TOMB RAIDER, RESIDENT EVIL, CROC, DIE HARD TRILOGY, TEKKEN 2, TOMB RAIDER 2, SOUL BLADE, COOLBOARDERS 2, LEGACY OF KAIN, JURASSIC PARK LOST WORLD, V RALLY, DYNASTY WARRIORS, GRAN TURISMO, FORMULA KARTS, ISS PRO 98, FORMULA ONE 98, COLONY WARS VENGEANCE, ODT, CARDINAL SYN, TAIL CONCERTO, RESIDENT EVIL 2, SPYRO, YANNICK NOAH, N GAMES PRO BOARDERS, ALUNDRA, TOMB RAIDER 3, BLOOD LINES, TENCHU, MEDIEVIL, RUNNING WILD, C&C : ALERTE ROUGE, DUKE NUKEN TIME TO KILL, ODDWORLD: EXODE D'ABE, COLIN MAC RAE, COOL BOARDERS 3, RIDGE RACER 4, BIO AIR, LUCKY LUCKE, TAI FU, ALUNDRA, KNOCK OUT KINGS 99, FIFA 99

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES
Nom :
Prénom :
adresse :
Ville :
Code Postal

REGLEMENT
CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL
CARTE BANCAIRE
Expire fin
CONTRE REMBOURSEMENT (majorer 30 F)

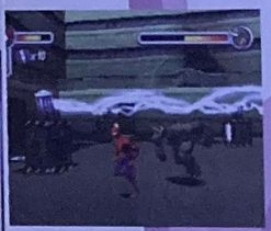
Playst 06/ 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Spiderman

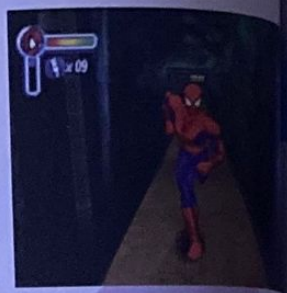
Par François Tarrain

L'homme-araignée vient tisser sa toile autour de la PlayStation, dans un jeu d'action 3D sous licence Warner... Heureuse surprise ou simple coup marketing ?



Notre super héros sera confronté à des super vilains qu'il combattra grâce à ces super pouvoirs. Suuuuperrrr...

Les super héros ne semblent pas encore tout à fait tombés en désuétude, à en croire l'actualité qui les concerne. Plusieurs films en préparation (X-Men, Superman un jour peut-être et Spiderman) et une pléthore de jeux déjà sortis ou à venir (surtout dans le domaine de la baston) laissent en effet à penser que ces personnages - que d'aucuns qualifieraient de ringards - ont encore de beaux jours devant eux. Tenez, prenez le gars Spiderman... Alors que tout le monde le croyait mort et enterré, il fait actuellement un comeback fracassant ! D'ailleurs Activision ne s'y est pas trompé en récupérant la licence Warner et en développant un jeu portant son nom. Comme on pouvait s'y attendre, cette adaptation fleure bon le jeu d'arcade bien classique. D'un côté, vous avez Spiderman et ses célèbres toiles d'araignées super collantes et de l'autre une bande de super méchants puisés dans le catalogue Marvel (Scorpion, Venom, Rhino...). Entre les deux, des environnements urbains qu'il faudra parcourir en faisant le ménage par le vide. Basique ? Dans le fond, oui. Maintenant, d'après la version que nous avons essayée à l'E3, le jeu propose quelques petites séquences sympas. Séances d'escalade à la verticale d'un building, périples aériens de toile en toile entre les immeubles d'une ville... Les fans de Spiderman apprécieront peut-être de retrouver leur super héros et de casser du méchant en sa compagnie. Mais bon, de là à dire que nous sommes en présence d'un produit furieusement novateur... M'enfin, reste simplement à espérer que cette licence ne sera pas sacrifier sur l'autel du marketing et que la version finale proposera son lot de bonnes surprises...



Editeur Activision
Machine PlayStation
Date de sortie Octobre 2000
Site Internet
http://www.activision.com/

Spiderman se balançant de toile en toile : un leitmotiv caractéristique de ce personnage que l'on retrouve assez bien retranscrit dans le jeu.

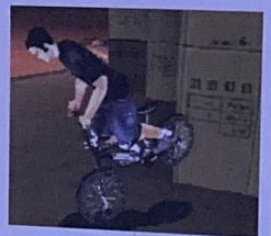
Mat Hoffman's Pro BMX

L'après Tony Hawk

Par Julien Chièze

Après le skate et la consécration de Tony Hawk, Activision a décidé de continuer dans sa lancée des sports alternatifs. C'est désormais Mat Hoffman et son vélo qui se la donnent sur Play.

Bon allez, on ne va pas se la jouer premières impressions fallacieuses. Mat Hoffman's Pro BMX c'est juste exactement la même chose que Tony Hawk mais avec un tout petit vélo en acier entre les jambes au lieu de la vieille planche de bois sous les pattes. Voilà, à côté de ça, bah d'accord il ne s'agit pas exactement du même sport, et ok, les sensations « extrêmes » ne sont pas identiques, mais ça reste quand même assez proche. La preuve, dans les deux cas, on peut s'éclater les genoux. Sinon, pour ceux qui s'intéressent de près à la carrière fulgurante du très « life is hype » Mat Hoffman, sachez que le gars a porté neuf fois la couronne de Champion du monde et continue à se la donner grave en envoyant des tricks d'enfer sur des runs qui tuent. Pour ce qui est du jeu, vous pourrez opter entre 8 riders, balancer des centaines de funky holly, grinder comme une bête. Un jeu pas vraiment surprenant, mais bien dans la tendance. Yeah.



Le moteur employé est censé être une optimisation du moteur de Tony Hawk.

Editeur Activision
Machine PlayStation
Date de sortie Novembre 2000
Site Internet
http://www.activision.com

Ultimate Fighting Championship

Par François Tarrain

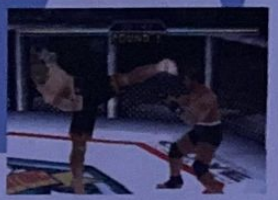
Le plus barbare de tous les « sports » de combat tente une percée sur PlayStation. Ames sensibles s'abstenir !

L'Ultimate Fighting est une discipline violente, primaire, bestiale et sans finesse. Autorisée uniquement dans certains pays, cette compétition se résume à une suite d'affrontements sanguinaires entre une bande de gros bourrins décérébrés. Les règles du jeu ? C'est bien simple, il n'y en a pas ou presque ! Les participants se mettent sur la gueule copieusement dans une arène fermée, sans aucune protection, jusqu'à ce que l'un des deux jette l'éponge ou finisse en charpie. D'une violence inouïe, ce spectacle diffusé de manière confidentielle en France (uniquement sur les chaînes à péage) est parfois difficile à regarder tant les combats peuvent tourner au massacre pur et simple, tendance boucherie. Coup de poing dans la tronche, coups de coude ou de genou, étranglements, clés de bras... Tout est bon pour gagner, ! Ça va, là, vous n'allez pas tourner de l'œil, hein ? Bon, maintenant passons à l'adaptation en jeu vidéo de cette discipline. Développée par Opus pour le compte de Crave Entertainment, Ultimate Fighting Championship se veut aussi réaliste que possible, c'est-à-dire sans concession aucune à la bonne morale. Ici, on cause donc baston virile, coups qui font mal et brouillage de mâchoires. On pourra y incarner 22 combattants existant dans la réalité (le jeu possède une licence officielle UFC), possédant chacun un style propre (boxe, aïkido, lutte, karaté, arts martiaux obscurs...). L'objectif final est, quant à lui, très simple : devenir le Champion du Monde d'Ultimate Fighting en rétamant tous ses adversaires un par un !

Editeur Crave Entertainment
Machine PlayStation
Date de sortie fin 2000
Site Internet
http://www.cravegames.com/homepage.htm

La clé du succès dans l'Ultimate Fighting : faire tomber son adversaire et le finir au sol...

L'arène fermée dans laquelle se déroulent les combats ne laisse aucune échappatoire aux adversaires. Soit ils se battent, soit ils se font arracher la tête !



POWER GAMES

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H

LES MEGA HITS DU MOIS

DRAGON VALOR
ACTION/RPG
VERSION FRANCAISE
DISPO FIN JUIN
PRIX SPECIAL NEWS
299F

COLIN MCRAE 2
COURSE
VERSION FRANCAISE
DISPO DEBUT JUIN
PRIX SPECIAL NEWS
299F

NEED FOR SPEED 5
COURSE
VERSION FRANCAISE
DISPO DEBUT JUIN
PRIX SPECIAL NEWS
319F

DE SANG FROID
ACTION/AVENTURE
VERSION FRANCAISE
DISPO DEBUT JUIN
PRIX SPECIAL NEWS
299F

JEUX PLAYSTATION OCCAZ

LEGACY OF KAIN	49 F
EVIL ZONE	99 F
WILD 9	99 F
RIDGE RACER 4	99 F
UEFA CHAMPIONS	99 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F
MONACO GP 2	99 F
F1 98	99 F
HEART OF DARKNESS	99 F
B.B.T	99 F
EXODE D'ABE	129 F
COLONY WARS 2	129 F
TENCHU	149 F
FIFA 99	149 F
WARZONE	149 F
F1 99	149 F
MONDE DES BLEUS	149 F
SHANGHAI	149 F
BREATH OF FIRE 3	179 F
SILENT HILL	189 F
DRIVER	189 F
X FILES	199 F
AMERZONE	199 F
SOUL REAVER	199 F
WARZONE 2100	199 F
JADE COCOON	199 F
TAI FU	199 F
DREAM STORY	199 F
NHL 2000	199 F

JEUX PLAYSTATION NEUF

ALUNDRA 2	TEL
COLIN MC RAE 2 VF	329 F
DE SANG FROID	299 F
DRAGON VALOR	299 F
DISNEY MAGICAL RACING	329 F
EGRO 2000	329 F
GALERIANS	299 F
GAUNTLET LEGENDS	329 F
GUY ROUX MANAGER 2000	329 F
JACKIE CHAN	329 F
JEREMY MC GRATH 2000	329 F
KOUDELKA US	299 F
LEGEND OF DRAGON US	299 F
LEGEND OF MANNA US	299 F
NBA IN THE ZONE 2000	329 F
NEED FOR SPEED 5 : PORSCHE	329 F
NIGHTMARE CREATURES 2	299 F
PREMIER MANAGER 2000	329 F
RALLY MASTERS CANAL +	329 F
RESIDENT EVIL SURVIVOR	329 F
RONALDO V FOOTBALL	299 F
STAR WARS JEDI POWER BATTLE	329 F
STREET FIGHTER EX + 2	299 F
SYPHON FILTER 2	329 F
STRIDER 2 US	299 F
TOSHINDEN 4	299 F
VANDAL HEARTS 2 VF	329 F
VIGILANT STORY VF	299 F
WILD ARMS 2 US	299 F

MAGICAL RACING
VERSION FRANCAISE
DISPO FIN JUIN
329F

TENCHU 2
VERSION FRANCAISE
DISPO EN JUIN
329F

PACK SURVIVOR GUN
+ SCORPION GUN
DISPONIBLE
459F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL + 40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

Par François Tarrain

The Road to El Dorado

Parallèlement à De Sang Froid, les développeurs anglais de Revolution Software planchent sur l'adaptation en jeu du prochain film d'animation signé Dreamworks.

Editeur Ubi Soft
Machine PlayStation
Date de sortie novembre 2000
Site Internet http://www.roadtoeldorado.com/ (site officiel du dessin animé en anglais)

The Road to El Dorado retrace l'aventure de Miguel et Tulio, deux Espagnols partis un beau jour vers le nouveau continent afin d'y trouver gloire et fortune. Les comparses ont en effet eu vent de l'existence d'une légendaire Cité d'Or et c'est armé de tout leur courage qu'ils se mettent en quête de ce lieu caché regorgeant d'infinies richesses. Hum, attendez deux secondes... Il est marrant ce scénario, il me rappelle comme deux gouttes d'eau celui des Mystérieuses Cités d'Or ! Enfant du soleil, tu parcours la terre et le ciiiiiel. Cherche ton chemiiiin, c'est ta viiiiie, c'est ton destiiiin... Hum, excusez-moi... The Road to El Dorado est le nouveau film d'animation de Dreamworks. Or donc, avant même qu'il ne soit sorti dans les salles obscures, une adaptation est d'ores et déjà en cours de production dans les studios de Revolution Software. Elle met en scène les deux héros du film dans un jeu d'aventure de facture classique. Alternant phases de recherche, énigmes et séquences d'action, il semble avant tout destiné à un public jeune particulièrement réceptif à ce genre de jeu (là, j'ai recopié le dossier de presse parce que je trouvais la tournure de phrase assez jolie...). Bref, on est bien loin de l'ambiance sombre de De Sang Froid, dont ce nouveau titre reprend dans les grandes lignes le système de jeu (décors 2D, persos 3... et tout ça).

PHOTO PC

PHOTO PC

PHOTO PC

Ça c'est Miguel et Tulio. Ils sont moins classes qu'Esteban et Tao, vous ne trouvez pas ? M'enfin, c'est une question de goût...

Track & Field

C'est officiel : Track & Field sera le premier « tueur de paddle » de la PS2 ! Le test ultime pour tester la résistance du matos Sony...

Editeur Konami
Machine PlayStation 2
Date de sortie fin 2000
Site Internet http://www.konamieurope.com/

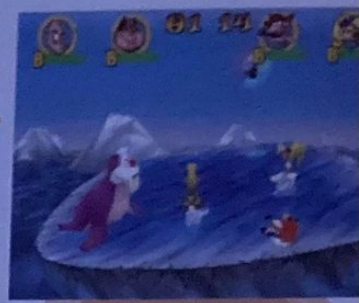
La version PS2 du très défoulant Track & Field devrait débouler sous nos latitudes quelques semaines après les J.O. de Sydney. Une bonne nouvelle pour ceux qui souhaiteraient réécrire l'Histoire à leur propre convenance ! D'autant plus que cette version « boostée » du T&F2 sorti sur PlayStation, atteint des sommets en termes de photo-réalisme ! Les athlètes en compétition dans les 12 épreuves présentes (100 m, haltérophilie, gymnastique, saut en longueur, etc.) sont modélisés avec un soin extrême et leurs mouvements s'avèrent plus vrais que nature. Normal, remarquez, quand on sait que Konami a conçu les quelques 700 animations qui composent le jeu en utilisant le système de la motion capture et qu'ils se sont assurés les services du Champion du Monde du 100 m, Maurice Greene, d'Ato Boldon et du perchiste Jeff Hartwing ! Visuellement donc, ce T&F PS2 est une petite merveille de réalisme. Pour chaque épreuve, on peut observer les muscles des athlètes tétanisés par l'effort physique, les textures de la peau sont réellement « organiques » et la décomposition de chaque mouvement s'avère ultra-crédible. Cependant, autant le jeu est graphiquement réaliste, autant la jouabilité quant à elle s'avère très tournée vers l'arcade. On bourrine comme un malade, on assassine les boutons du paddle pour essayer de « tomber » chaque record. Un classique, version PlayStation 2.

Y'a pas à dire, une nageuse est-allemande modifiée dans un jeu vidéo c'est aussi peu sexy qu'une vraie nageuse...

Par François Tarrain

Crash Bash

Le nouveau Bandicoot



Le cinquième épisode de Crash n'est pas développé par Naughty Dog, mais par les Anglais d'Eurocom. Lourde responsabilité pour ce studio, qui se doit de perpétrer le mythe Bandicoot...

Editeur Sony C.E.
Machine PlayStation
Date de sortie fin 2000
Site Internet http://www.playstation-europe.com/

Avec quelque 16 millions d'exemplaires écoulés sur la planète, la longue saga Crash est l'une des plus belles success story de la PlayStation. Né de l'imagination fertile des développeurs californiens de Naughty Dog, le désormais célèbre Bandicoot orange est devenu au fil des épisodes une mascotte emblématique de la PlayStation. Seulement voilà, après trois jeux de plate-forme, puis une simulation de Karting (CTR), la carrière de Crash prend aujourd'hui un nouveau tournant. En effet, la collaboration entre le Bandicoot et Naughty Dog s'est arrêtée et les droits d'exploitation sur ce personnage (propriété des studios Universal) ont été cédés aux développeurs anglais d'Eurocom (Tarzan, Hercules...). A charge pour ces derniers de concevoir le quatrième volet des aventures du père Crash... Le résultat : un titre qui jure radicalement avec les épisodes précédents et qui, au premier abord, semble un peu trop décalé par rapport à ses aînés. En clair, exit les jeux de plate-forme, exit les courses de kart, Crash Bash est un jeu d'action qui reprend dans les grandes lignes le concept ancestral de Bomberman : des arènes closes, dans lesquelles plusieurs persos issus du bestiaire de Crash (Coco, Dr Neo Cortex, Tiny, Tiger...) se mettent sur la gueule comme des sauvages. Pouvant se pratiquer à plusieurs (jusqu'à 4 joueurs), Crash Bash propose de nombreux challenges différents (30 en tout) et des aires de jeu blindées de pièges vicieux. Bon, dit comme ça, vous avez peut-être l'impression de ne pas apprendre grand-chose, je sais. Mais que voulez-vous, à l'instar d'un Bomberman, c'est avec le temps que l'on peut se rendre compte de l'intérêt et de la richesse d'un titre comme Crash Bash. Et, très franchement, le temps à l'E3 est une denrée rare ! Bref, il faudra attendre l'arrivée d'une version jouable à la rédac' pour nous faire une idée plus précise de ce cinquième épisode. En espérant qu'Eurocom ait été inspiré sur ce coup...

Tous les personnages rencontrés dans les précédentes aventures de Crash sont de la partie.

Les environnements de jeu ressemblent parfois aux niveaux de Crash Bandicoot 1 et 2.

Cause tics nerveux, vends manette vibrante.

Désormais, tous les jeux vidéo (jeux, consoles, manettes...) sont aux enchères sur QXL.fr pour les particuliers comme pour les professionnels. Pour les particuliers c'est une manière ludique de vendre et d'acheter en fixant vous-mêmes des prix. Pour les professionnels, QXL.fr c'est un nouveau canal de distribution innovant et efficace.

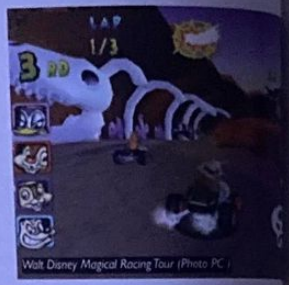
www.qxl.fr
QXL.fr

TOUS LES JEUX VIDÉO AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

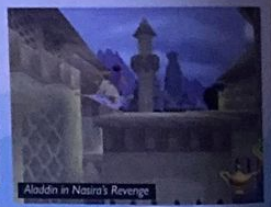
Par François Tarrain

INTERDIT aux T de 18 ANS

Après avoir fait le plein de joueurs « matures », Sony tente aujourd'hui de séduire les plus jeunes. Un nouveau challenge pour la PlayStation, qui décidément veut vraiment s'adresser à tous les joueurs. Grands mais aussi petits. L'année 2000 confirmera la tendance.


Walt Disney Magical Racing Tour (Photo PC)

Woody Racing


Aladdin in Nasira's Revenge

Aladdin reprend l'univers du dessin animé : ça caust tapis magiquet, bons génies et décors exotiques.

Donald Duck, Quack Attack

Buzz l'Eclair 2000

Le design de Buzz l'Eclair 2000 est vraiment original et colle parfaitement au D.A.

C'est lors de la conférence de presse qui a eu lieu la veille de l'E3 que Sony a dévoilé son plan de bataille sur PlayStation pour la fin d'année. Cette grand-messe à la mise en scène théâtrale nous a ainsi appris quelques petites choses assez intéressantes. Bon, je vous passerai la liste de chiffres astronomiques concernant les ventes de PlayStation, ainsi que les annonces faites sur la PS2, pour focaliser sur le point qui nous intéresse ici : la volonté de Sony de s'ouvrir à une cible encore plus large. En clair, les joueurs PlayStation actuels sont essentiellement concentrés dans une fourchette d'âge allant de 13 à 35 ans, les plus jeunes quant à eux étant largement sous-représentés. Qu'à cela ne tienne : Sony a décidé de booster les développements de titres destinés aux pré-ados limite en bas âge, pour séduire cette cible ! Cette politique, visant à mettre un paddle entre les mains des joueurs en couche-culotte, a d'ailleurs été largement suivie par l'ensemble des éditeurs tiers. La preuve : pas moins de 12 titres destinés aux enfants étaient présentés à l'E3 sur PlayStation (on en oublie peut-être 1 ou 2, mais l'essentiel est là). Conçus systématiquement autour de licences très connues (essentiellement Warner ou Disney), ces productions se divisent en deux grandes catégories : les jeux de plates-formes 3D et les simulations de karting « à la manière CTR ». Bien entendu, on trouve également de-ci, de-là des titres un peu plus originaux, comme un jeu de catch ou un Dance Dance Revolution-like. Mais dans l'ensemble, ces titres destinés aux très jeunes joueurs se révélaient tristement classiques. Petit tour d'horizon de cette nouvelle lignée de jeux…

Looney Tunes Racing

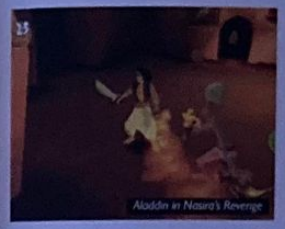
Tous les personnages de la Warner, rassemblés dans Looney Tunes Racing. Va y avoir de la casse !

LICENCE WARNER CHEZ INFOGRAMES

Depuis toujours, Infogrames file le parfait amour avec le monde merveilleux des licences. C'est pourquoi, l'arrivée des personnages Warner dans l'escarcelle de l'éditeur lyonnais n'a vraiment pas de quoi étonner les foules ! Ainsi, nous avons pu découvrir lors de l'E3 trois titres PlayStation mettant en scène toute la clique des célèbres Looney Tunes. Le premier, **Bugs Bunny & Taz Time Busters** (suite de Bugs Bunny Voyage à travers le Temps, prévue pour fin octobre prochain) vous propose d'incarner le célèbre lapin farceur et le turbulent diable de Tasmanie dans un jeu de plate-forme 3D à la réalisation tout à fait honnête. Détail original, cette aventure pourra se jouer à deux en coopération. Une bonne idée qui espérons-le rendra ce voyage dans le temps à travers 5 époques de l'histoire, réellement divertissant…

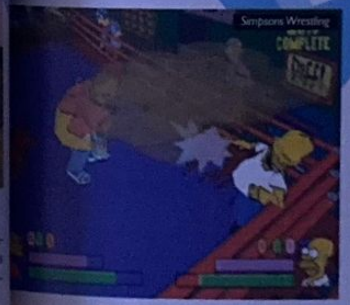
Autre titre, autre genre, **Looney Tunes Racing** surfe quant à lui sur la vague des simulations de karting qui s'est abattue sur PlayStation depuis Crash Team Racing. On y retrouve les plus célèbres personnages de la Warner (Bugs, Daffy Duck, Lola Bunny, Taz, Marvin…) embarqués dans un suite de courses délirantes organisées par ACME. Comme de bien entendu, on nous annonce une foultitude d'innovations, des challenges super-passionnants et une jouabilité aux petits oignons. Bien, bien, bien, mais nous attendrons quand même une version jouable pour nous faire notre opinion par nous-mêmes…

Enfin, le dernier jeu sous licence Warner répond au très étrange nom de **Looney Tunes : Sheep, Dog 'n Wolf** (début 2001 en France). Le but du jeu est un peu plus clair : vous incarnez le célèbre Coyote et devez voler tout un cheptel de moutons au nez et à la barbe d'un chien de berger. Mêlant énigmes, stratégie et action, cette production est caractérisée par des graphismes très cartoonesques et un humour omniprésent. Comme dirait l'autre : faut voir…


Aladdin in Nasira's Revenge

Buzz l'Eclair 2000

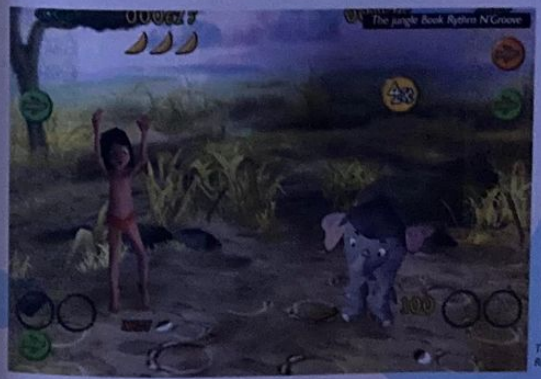
En marge de cette gamme Warner, Infogrames présentait également l'adaptation en jeu de la licence **Animorphs**, un dessin animé diffusé en France sur le câble. On y retrouve toute l'équipe du D.A. lancée dans une aventure où il est question de continuum espace/temps et de cristal magique. Bien entendu, l'originalité de ce titre vient de la possibilité de ce « morpher » à loisir en plusieurs animaux différents. Mouais, maintenant vu que la série homonyme n'est pas à proprement parler populaire en France, je ne sais pas si le jeu va réellement soulever l'enthousiasme des joueurs…


Simpsons Wrestling

L'humour décalé des Simpsons dans un jeu de catch. Ça va être gore, c'est clair !

BUZZ, BART, MOWGLI, DONALD ET LES AUTRES…

Infogrames n'était pas le seul éditeur présent à l'E3, dont le catalogue proposait des titres destinés aux plus jeunes. En fait, presque tous les stands accueillait dans un coin leur production à licence, plus ou moins inspirée. Chez Activision, par exemple, on pouvait découvrir **Buzz l'Eclair 2000** (prévu pour la fin d'année), un jeu de plate-forme au design très réussi, mettant en scène le célèbre Ranger de l'Espace de Toy Story. Plus étonnant, Fox Interactive présentait un jeu de catch sous licence Simpson ! Aussi décalé que la série, **Simpson Wrestling** vous propose d'en incarner les personnages principaux (22 en tout) au cours de combats de catch pas sérieux du tout. Chez Ubi Soft, on notera une assez bonne surprise avec la présence d'un clone de Dance Dance Revolution, dans lequel vous ferez gigoter en rythme les personnages du Livre de la Jungle. Développé par Ubi Soft Chine, **The jungle Book Rythm N'Groove** est assez bien réalisé et propose surtout des musiques réussies et entraînantes, qui plairont à coup sûr à nos chérubins ! Toujours chez Ubi, une seconde licence Disney a fait son apparition : **Donald Duck, Quack Attack**. Jeu de plate-forme en 3D aux graphismes très proches de l'univers Disney, cette production elle aussi développée dans les studios chinois de l'éditeur semble d'assez bonne facture.


The jungle Book Rythm N'Groove

The jungle book se joue avec le tapis de Dance Dance Revolution.

Les 102 Dalmatiens (Photo PC)

Les animations du chien-chien à sa mémère sont vraiment bien foutues.

Animorphs (Photo PC)

Donald Duck, Quack Attack

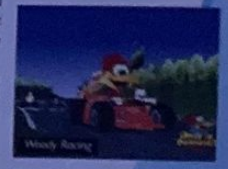
Donald Duck est graphiquement réussi et semble proposer des phases de jeu assez variées.

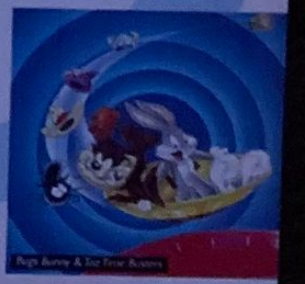
Autre éditeur, mais toujours licence Disney, **Walt Disney Magical Racing Tour** squattait le stand Eidos. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu de conduite ou une dizaine de personnages bien connus (genre Tic & Tac et consorts) se tirent la bourre sur 8 circuits prenant pour cadre les attractions des parcs Disney. Pas très original dans le fond… Contrairement aux **102 Dalmatiens** (la suite des 101 clébards, chez Eidos) ! Là, dans la peau d'un bébé Dalmatien vous devrez déjouer les plans de la machiavélique Cruella et sauver vos frères de races.

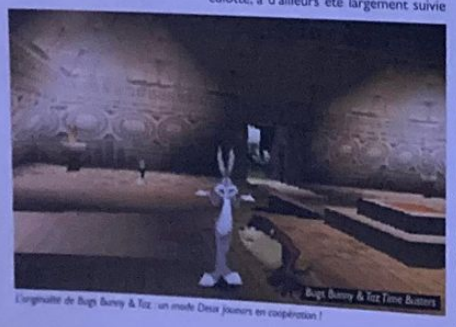
Allez, on finit avec deux titres vus chez Sony et Konami, à savoir **Aladdin in Nasira's Revenge** et **Woody Racing**. Le premier est un jeu de plate-forme esthétiquement réussi et le second une simulation de karting ou l'on retrouve Woody Woodepecker, le plus agaçant des piverts.

Voilà, je crois bien que l'on a fait le tour du sujet. 12 titres de qualité inégale, des licences à tire-larigot, des concepts ancestraux revisités sans être améliorés… La question est maintenant de savoir si les joueurs les plus jeunes accrocheront à ces productions ? En tout cas une chose est sûre : toutes ne sont pas promises à un succès planétaire !

Looney Tunes : Sheep, Dog 'n Wolf


Woody Racing


Bugs Bunny & Taz Time Busters

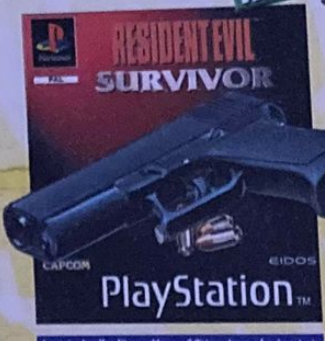

Bugs Bunny & Taz Time Busters

L'originalité de Bugs Bunny & Taz : un mode Deux joueurs en coopération !

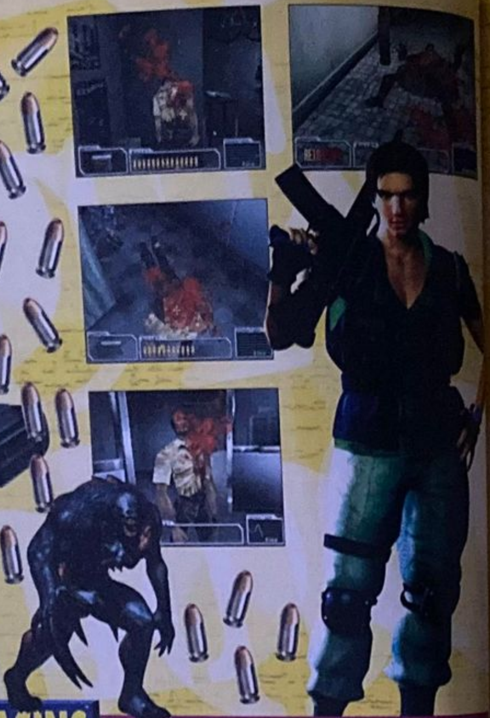
DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

HIT



Cet épisode offre l'incroyable possibilité au joueur de vivre toute l'intensité offerte par Resident Evil mais en vue subjective et entièrement en 3D. L'utilisation possible d'un pistolet de type G-Con 45 renforçant encore l'immersion dans un univers de terreur et d'action. PSX



DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES*

*MSE, 2,23F/mn

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

FOSSES Center
Centre Commercial Leclerc
Tél. (consulter le minitel)

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

BLOIS Center
39, rue porte Chartraine
Tél. 02.54.78.97.38

DAX
10, rue Neuve
Tél. (consulter le minitel)

LIVRY GARGAN Center
32, bis avenue de Chanzy
Tél. (consulter le minitel)

BERCK/MER Center
ZIC Continent - La Verte Vigogne
03.21.09.48.13

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

ST BRIEUC Center
12, rue Charbonnerie
02.96.61.72.60

LAGNY s/MARNE
6, rue des Marchés
01.60.07.73.07

CAMBRAI Center
5, rue du Général de Gaulle
Tél. 03.27.78.77.42

PAMPELUNE Center
(ESPAGNE)
38, rue Amaya
(00 34) 948.15.42.23

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.47

VANNES Center
30, rue des Chanoines
02.97.42.60.60

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES(2) ou sur internet : www.dockgames.com

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.65
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.96.88
BERCK/MER CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.21.09.48.13
BESANÇON		Tél : 03.81.81.87.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS CENTER		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.96.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.58.64
DAX	NOUVEAU	consulter le minitel
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FORBACH		Tél : 03.87.88.76.87
FOSSES CENTER	NOUVEAU	consulter le minitel
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.16
GAP		Tél : 04.92.56.09.68
GEX		Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY s/ Marne	NOUVEAU	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LIVRY GARGAN CENTER	NOUVEAU	consulter le minitel
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM		Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NIMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.83
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER		Tél : 02.98.10.24.79
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.96.61.72.60
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.18
ST QUENTIN CENTER		Tél : [illegible]
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54…
TARBES		Tél : 05.62.44.92…
TARNOS		Tél : 05.59.64.16…
THIONVILLE CENTER		Tél : 03.82.34.61…
TROYES		Tél : 03.25.73.11…
VALENCE		Tél : 04.75.56.72…
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.38…
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60…

CORNERS

AGEN / GENERAL 2000	Tél : 05.53.47.7…
BRESSUIRE / PETTY VIDEO	Tél : 05.49.74.2…
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37…
CHAUVIGNY / ESPACE CULTURE et LOISIRS	Tél : 05.49.38.11…
DOUVRES LA DÉLIVRANCE / AU PETIT BONHEUR	Tél : 02.31.37.6…
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.5…
JOUY EN JOSAS / CINEGAME	Tél : 01.39.56.5…
LE CHESNAY / M. BONHEUR	Tél : 01.34.93…
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.2…
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.1…
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.3…
St ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.2…
St MEDARD EN JALLES / NASTIGRAM VIDEO	Tél : 05.56.05.1…
VOIRON / P&T VIDEO	Tél : 04.76.65…

EUROPE

BRUXELLES CENTER		Tél : (2) 514 67…
LUXEMBOURG CENTER	NOUVEAU	(00 352) 26.53.04…
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	NOUVEAU	(00 34) 948.15.42…

SUISSE

GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03…
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.3…
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.0…
LAUSANNE	Tél : 021.329.04…
ROLLE	Tél : 021.826.2…
SIGNY	Tél : 022.363.0…
SION	Tél : 027.323.8…

DOCK GAMES RACHETE CASH** VOS ANCIENS JEUX

FANE COMPO 04 72 72 06 11

NEW

La simulation de tennis la plus réaliste sur Playstation ! Yannick vous invite à vous mesurer aux plus grands professionnels du tennis! PSX

WWW.DOCKGAMES.COM

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO EN TEMPS RÉEL

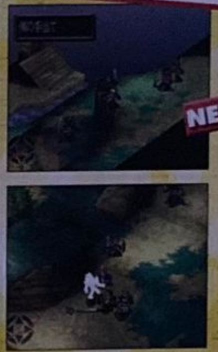
1 manette analogique vibrante, 1 cable RGB, 1 carte mémoire et son boîtier

OFFRE EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

899F

Console + 1 manette analogique vibrante + PACK ACCESSOIRES

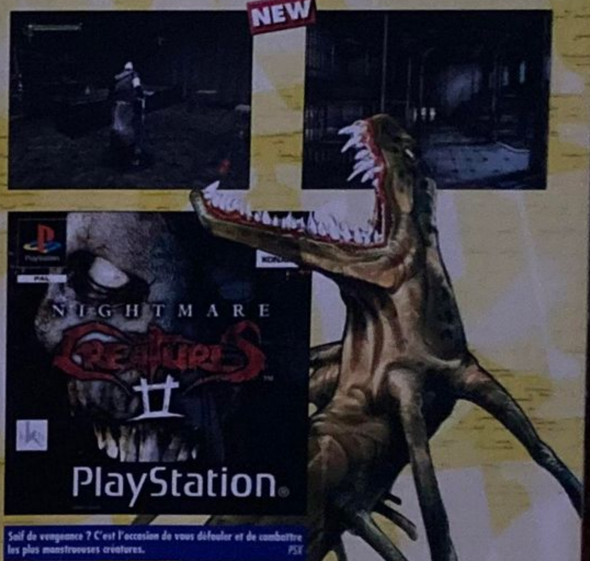
VANDAL HEARTS II



NEW

Cette suite du célèbre titre Konami est une pure merveille : nouvelle interface de combat, un territoire immense et plus de 120 armes différentes pour de très longues parties. PSX

NEW



Soif de vengeance ? C'est l'occasion de vous défouler et de combattre les plus monstrueuses créatures. PSX

Vivez la passion des principales compétitions européennes et rejoignez Guy Roux dans l'olympe des managers. PSX

NEW

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale. *Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :*

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. ** Selon le stock des magasins, l'état, la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. *** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.

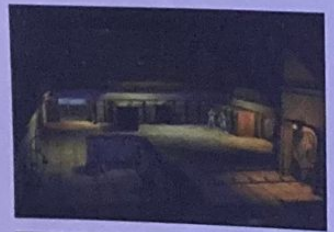
Par Karine Nikiewicz

Quels sont les points communs entre la réalisation d'un film et celle d'un jeu vidéo ? De cette problématique est née l'idée d'une rencontre entre Charles Cecil, à la tête de Revolution Software et créateur du très attendu De Sang Froid, et Gérard Krawczyk, réalisateur de Taxi 2, qui vient de passer le cap des 10 millions d'entrées. Ça tombait bien, ils avaient beaucoup de choses à se dire !

A gauche Charles Cecil, à droite Gérard Krawczyk

DE SANG FROID : L'AUTRE CINEMA

VU PAR LE RÉALISATEUR DE TAXI 2

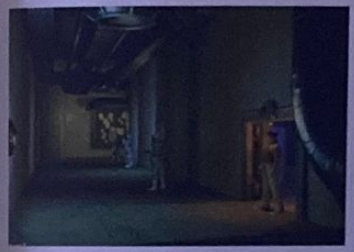


Pourquoi les avions décollent-ils à 8h10 ? Ce qui, logiquement, implique un réveil aux alentours de 6h du mat' j'ai des frissons je claque des dents et je monte le son... Vieille rengaine mélodique des années 80 qui prend subitement tout son sens ! Bon, un coup d'œil dans le miroir pour constater le désastre, mais où sont passées mes lunettes de soleil ?

Vous ai-je précisé que l'aventure avait été programmée pendant le Festival de Cannes ? Sous le soleil, tout comme le générique d'une sitcom bien médiocre. Les lunettes finalement vissées sur mon nez, me voilà déambulant sur la célèbre croisette peuplée pour l'occasion d'une faune fort éclectique à la recherche d'éventuelles « stars ». Il est assez étonnant de constater à quel point les gens sont prêts à faire n'importe quoi pour apercevoir 3 cheveux et un millimètre d'oreille appartenant à une célébrité ! Autant l'avouer tout de suite, les seules personnalités que j'apercevrai durant mon séjour seront Eddie Barclay et Daniel Ducruet, celui qui fut pour un temps l'époux de Stéphanie de Monaco, déjeunant non loin de ma table. Je ne sais pas pourquoi, mais l'évocation de ces deux personnes déclenche dans mon entourage l'hilarité générale. C'est tout pour la rubrique people de mes deux journées cannoises, il faudrait d'ailleurs que je révise ma technique de rencontre des célébrités ! Bon, à part ça je n'ai pas assisté à des scènes d'hystérie collective vu que George Clooney avait déjà effectué un passage éclair sur la french riviera. Le rendez-vous avait été fixé sur la plage privée de l'hôtel Miramar, non loin du Martinez. Le but de ma visite n'étant pas de flâner pendant 48 heures, il est temps de vous parler de la rencontre entre les 2 réalisateurs, à laquelle j'ai eu la chance de participer.

UNE ALCHIMIE RÉUSSIE

A peine le temps de se présenter que la discussion démarrait en trombe, avant de se poursuivre sur un rythme soutenu entre Charles



Cecil (De Sang Froid) et Gérard Krawczyk (Taxi 2). Ce qui m'a permis de prêter une oreille très attentive à leur discussion assez animée, les deux ayant de nombreux points communs.

« LE JEU VIDÉO EST EN TRAIN DE DIGÉRER TOUT ÇA POUR DEVENIR UN ART À PART ENTIÈRE BEAUCOUP PLUS PUISSANT QUE LE CINÉMA »

PlayStation Magazine : L'idée de cette rencontre est née du parallèle existant entre le monde du jeu vidéo et celui du cinéma...

Charles Cecil : Oui, d'ailleurs je pense que nous avons beaucoup à apprendre du cinéma, notamment pour le côté narratif qui nous manque cruellement et qu'il nous faut comprendre pour l'adapter à notre sauce ludique.

Gérard Krawczyk : Je pense que nous aussi avons beaucoup à apprendre de vous qui évoluez dans un domaine assez nouveau et qui avez nettement moins de contraintes techniques.

C.C. : L'un de vos avantages réside dans le fait que vous pouvez contrôler votre personnage alors que notre système est celui de la troisième personne, mais nous essayons de construire notre jeu à la manière d'un film en essayant d'intégrer un paramètre fondamental, celui de l'émotion. Car je pense qu'on ne peut pas ressentir d'émotion lorsque l'on joue à la troisième personne, on ne peut pas s'identifier totalement au personnage.

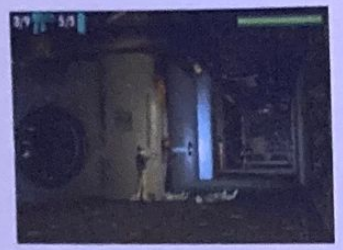
G.K. : L'émotion est quelque chose que les studios d'Hollywood maîtrisent bien...

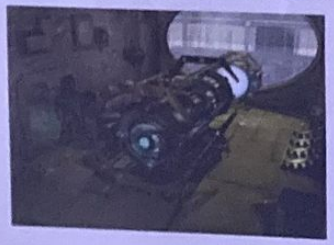
C.C. : Mais qui est souvent cynique ! Autant l'émotion peut être très bien rendue dans un film américain ou anglais, autant elle peut être cynique. Je pense que les films français font une plus grande place à la nature humaine.

G.K. : Oui, mais comment faire passer l'émotion quand on est acteur (du jeu) et pas spectateur ?

C.C. : C'est une très bonne question ! Je pense qu'il faut l'intégrer à l'histoire. Il faut construire le personnage et ensuite créer l'histoire autour de lui

Le réalisateur de De Sang Froid échange ses points de vue avec celui du film Taxi 2. Quand le jeu vidéo rencontre le cinéma.





A gauche Gérard Krawczyk, à droite Charles Cécil

pour créer une émotion, une intensité pour ressentir un truc viscéral, qui vient des tripes.

G.K. : Mais dans un jeu on a plusieurs vies, c'est différent parce que quand on perd quelqu'un on peut le « recharger » en recommençant le jeu !

C.C. : C'est vrai et c'est cette différence de perspective qui est fascinante. Pensez-vous que des réalisateurs cinématographiques vont essayer de s'intéresser au jeu vidéo ?

G.K. : Oui, il y en a quelques-uns mais ils ne sont pas nombreux. Je me suis beaucoup inspiré de jeux de simulations de courses pour Taxi 2, comme Gran Turismo qui est vraiment hallucinant ! L'univers du jeu tend à nous dicter une nouvelle conduite esthétique et culturelle, car les joueurs souhaitent un rythme important, qui retentit sur notre manière de filmer. Le silence devient alors difficile et même presque impossible à intégrer sur grand écran. La notion de temps est quelque chose de très important, et les trois premières minutes d'un film d'action sont fondamentales, il faut que ça aille vite alors que l'émotion nécessite plus de temps pour s'installer. Dans un film, l'émotion est plus intellectuelle alors que dans un jeu c'est plus physique, mais je pense que les deux vont se réunir et que l'interactivité du jeu se retrouvera dans le film et aura des conséquences artistiques. Tout comme le cinéma a intégré la sculpture, la littérature ou la peinture tous ces arts pour n'en former qu'un, le 7e Art, le jeu vidéo est en train de digérer tout ça pour devenir un Art à part entière beaucoup plus puissant que le cinéma ! Une huitième forme d'art est en train de naître.

C.C. : Oui, je suis persuadé que l'évolution des techniques permettra de créer une nouvelle dimension née de la combinaison du cinéma et du jeu vidéo parce qu'aujourd'hui on joue chez soi mais demain on aura sans doute la possibilité de jouer sur grand écran ou sur je ne sais quel support et qu'il faudra établir une convergence de nos compétences ...

G.K. : Mais on ne nous le demande pas ! J'aimerais beaucoup m'impliquer dans une telle aventure mais le cinéma et les jeux vidéo sont deux mondes très fermés où il est très difficile de pénétrer ! On est démuni, nous les réalisateurs, face aux jeux vidéo, on ne sait pas comment tout ça se fabrique. En fait, chacun se regarde avec un grand intérêt ! J'ai d'ailleurs un projet de scénario concernant la création d'une actrice en 3D, totalement virtuelle avec tous les avantages que cela

« CE QUI MANQUE AU JEU VIDÉO C'EST LA QUALITÉ DE L'IMAGE QUE L'ON RETROUVE AU CINÉMA » C. CECIL

mouvement de liberté

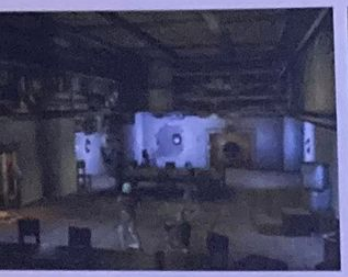
liberté de mouvement

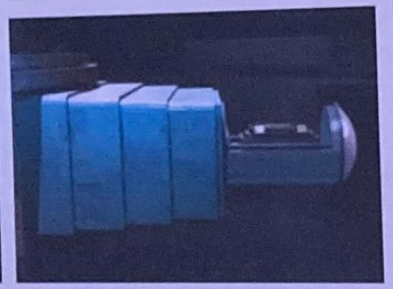
Gamme Vivacity à partir de 9907 F*

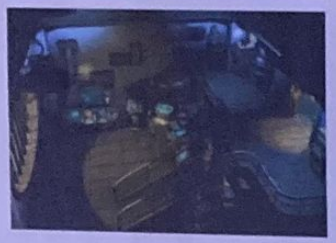
Vivacity

PEUGEOT Motocycles

* A partir de 9 907 F. TVA 19,6 % incluse, prix du modèle 50 cc.
Modèles présentés : Vivacity Sportline 10 106 F TTC, Vivacity 50 cc 9 907 F. Tarif du 20/01/2000.







peut comporter, plus de caprices de stars en tout genre, plus de retard. L'actrice virtuelle serait manipulée par deux spécialistes du son et du graphisme.

C.C. : Actuellement, le cinéma a beaucoup plus à offrir et je pense que le futur va se trouver quelque part entre ces deux mondes. On va essayer de comprendre votre point de vue, votre fonctionnement pour ensuite vous dépasser ! Le jeu vidéo est né il y a 20 ans environ, c'est comme un enfant qui apprend très vite et qui prend de l'assurance.

G.K. : Oui, j'en suis sûr, c'est le futur du cinéma parce que toute la technique va s'améliorer, concernant l'image, le support, et aussi la musique dans le film qui s'appellera jeu ou film ou les deux ensemble !

C.C. : Nous avons travaillé sur un jeu qui s'appelait les Chevaliers de Baphomet sur l'histoire des Templiers pour lequel il nous a fallu effectuer de nombreuses recherches et repérages à la manière du cinéma. Ce jeu a eu un accueil très positif. Nous nous sommes penchés sur les caractères des personnages pour leur donner une dimension « bigger than life », la plus proche possible de la réalité. Il est important que les personnages collent à l'histoire, il y a eu trop de mauvaises transpositions de films en jeux vidéo. Tout comme les films d'action sans personnages récurrents n'ont aucun intérêt. L'action doit s'incarner. Et ce qui manque au jeu vidéo c'est la qualité de l'image que l'on retrouve au cinéma.

G.K. : Oui, c'est rien, ça va évoluer très vite. C'est surtout la façon dont on vit une histoire qui diffère ; au cinéma on est passif alors que dans un jeu c'est l'inverse, on crée en quelque sorte son histoire. Plusieurs choix s'offrent au joueur pour créer une dynamique intéressante.

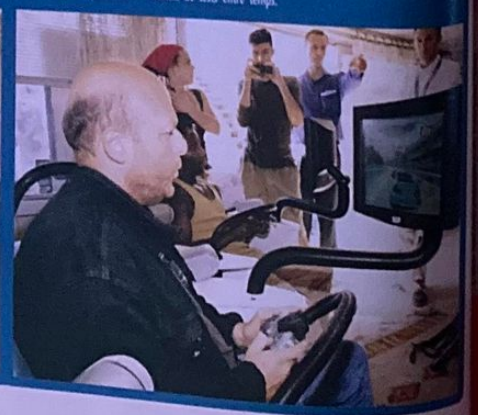
C.C. : Il est très difficile d'écrire une histoire pour un jeu vidéo, et il est dangereux de mélanger les genres, mais l'évolution des techniques va permettre de créer un nouveau type de jeu pour permettre d'entrer dedans et recevoir les émotions intérieures comme dans une salle de spectacles.

G.K. : Oui, j'en suis vraiment persuadé, la convergence des deux univers est inévitable !

C'est en ces termes, et après échange de leurs coordonnées que nos deux protagonistes se séparent avant d'aller faire un p'tit tour du côté de la PlayStation 2 suscitant bien des convoitises, et au contact de laquelle Gérard Krawczyk ne cessera de s'émerveiller : « C'est incroyable, non mais regardez-moi ça ! C'est incroyable ! » Alors que chacun regagne ses pénates, l'agitation cannoise reprend de plus belle, à deux jours de la clôture du festival, Charles Cecil espérant être de retour bientôt sur le continent français qu'il affectionne tout particulièrement. La combinaison cinéma et jeu vidéo aura-t-elle lieu ? En attendant, sur le plan humain, la rencontre entre Gérard Krawczyk et Charles Cecil s'est merveilleusement bien déroulée, dans une ambiance chaleureuse et animée, telle une oasis dans une effervescence quasi-estivale.

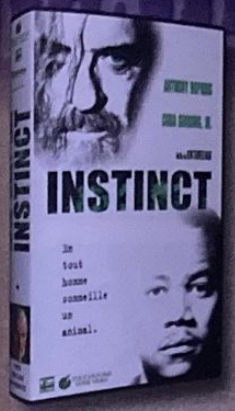
PS2 et patience

Nos deux compères ont découvert la toute nouvelle borne de démonstration PlayStation 2 qui n'était présente qu'à l'état de prototype. La bête a toutefois remporté un franc succès ! Mister Krawczyk, concentré, n'a pas manqué de s'essayer à Ridge Racer 5. L'occasion de l'entendre s'exclamer : « Non, mais c'est hallucinant de réalisme ! C'est vraiment bien foutu ! Elle est prévue pour quand la PS2 ? ». Et bien, elle devrait arriver dans nos vertes contrées le 26 octobre 2000 si tout va bien. Il ne restera qu'à s'essayer à ces bornes de tests entre temps.



TRAILER

ANTHONY HOPKINS CUBA GOODING, JR.



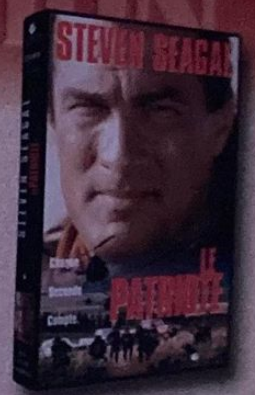
INSTINCT

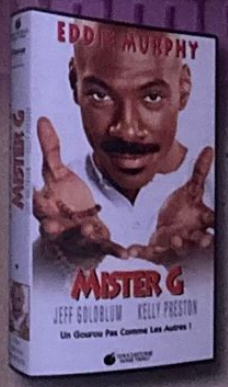
Ethan Powell, primatologue réputé, est incarcéré dans une prison de haute sécurité. Il est accusé d'un triple meurtre et semble avoir sombré dans une folie bestiale. Un jeune psychiatre plein d'ambition se voit confier l'expertise de ce grand malade...

Steven Seagal

LE PATRIOTE

Un grand professeur en immunologie s'est retiré dans une paisible ville du Montana. Cette paix est brisée lorsqu'un groupe d'extrémistes répand une arme biologique dans la ville...





EDDIE MURPHY

MISTER G

Les bonnes affaires d'un gourou pas comme les autres... ou une comédie délirante sur le télé-achat.

L'empereur du rire donne à cette comédie un rythme joyeusement survolté !

RTL2

UNE SÉLECTION

TOUCHSTONE HOME VIDEO

Retrouvez ces 3 stars au masculin le 11 mai en vidéo à un prix exceptionnel !

Par Jean Santoni et Julien Chièze
Photos de Jonathan Cochet © Patrick Sordoillet

LA PLAYSTATION AU MANS

SONY SUR TOUS LES FRONTS !

La PlayStation se rend aux 24 Heures de Mans. Un nouveau partenariat pour la marque de Sony. Où s'arrêteront-ils ? Quelles sont les motivations d'une telle politique de sponsoring ? PlayStation Mag. a mené l'enquête !

Le foot, la voile, les sports extrêmes, la Formule 1, la moto, le beach volley... depuis le lancement de la PlayStation sur notre bon vieux territoire, Sony Computer Entertainment France multiplie les partenariats avec le milieu sportif. Le dernier en date a été signé en avril (le 18 pour être plus précis) et lie pour trois saisons la marque PlayStation à l'écurie Oreca Chrysler. En clair, ça signifie que Sony Computer France devient le partenaire principal de l'opération « Defi Le Mans » qui rappelons-le consiste à remporter la compétition mythique des 24 Heures du Mans d'ici 2002. Hugues de Chaunac, le boss de l'écurie, a déclaré à cette occasion : « Je suis très fier qu'une grande entreprise mondiale, Sony Computer Entertainment, nous rejoigne pour ce défi, il existe en effet une adéquation parfaite entre le challenge que nous relevons au Mans et les sensations qui font vibrer les innombrables joueurs PlayStation. » Le team Orca Chrysler, quant à lui, se compose de 15 pilotes (dont Yannick Dalmas qui a déjà à son actif 4 victoires aux 24 Heures du Mans) et 5 voitures que ne renieraient pas Satanas et son crétin de chien gris-bleu Diabolo (okay, je m'excuse pour la référence !) : deux barquettes de catégorie GT1 et trois Viper qui courent, elles, en catégorie GT2. Voilà pour les présentations.

Deux monstres de puissance aux couleurs de la PlayStation : un partenariat de prestige

MAIS ENCORE ?

Il faut bien comprendre les enjeux stratégiques et marketing d'une telle opération. Il n'y a pas que l'amour du sport derrière tout, ça. En effet, à l'instar du partenariat avec l'écurie Prost Grand Prix, ce nouvel accord constitue un moyen efficace d'associer la notoriété et l'image de la PlayStation à un sport mécanique de très haute technologie mais également à une course dont la réputation dépasse les frontières. Bref, en termes de communication, les retombées médiatiques sont considérables (cf. l'interview de M. Georges Fornay de Sony). Avec cet engagement, SCE touche directement son coeur de cible, à savoir les « mâles » de moins de trente-cinq printemps (j'suis dedans ! - ndlr : pas pour longtemps Jean, profites-en). Et puis il y a une autre donnée qu'il ne faut pas oublier de prendre en compte : les simulations de courses automobiles représentent plus de 30 % des ventes de jeux ! Pour ceux qui souhaiteraient briller dans les salons mondains, sachez que les ventes mondiales cumulées de Gran Turismo frisent les 10 millions d'unité ! Hum, vous comprenez maintenant pourquoi on bouffe et on rebouffe des jeux de caisse à longueur d'année ! A ce propos, d'ailleurs, Gran Turismo 2000 et Formula One 2000 devraient être, si tout se passe bien, les deux premières simulations de course automobile disponibles au moment du lancement de la PlayStation 2 cet automne ! Mmm, qui a dit déjà que la vie était un éternel recommencement ?

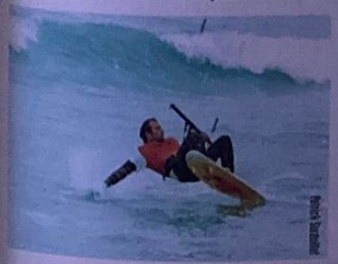
UNE OPÉ MARKETING ET UN COLLECTOR

A l'occasion de ce partenariat avec l'écurie Oreca, une grande campagne promotionnelle ayant pour thème la course automobile débutera aux alentours du mois de juin. Cette dernière concerne tout d'abord la PlayStation et le fameux volant V3 Racing Wheel dont les packagins (les boîtes quoi) seront relookées aux couleurs des 24 Heures du Mans, à savoir en rouge et blanc, mais aussi le jeu Gran Turismo 2. Sony compte en effet lancer sur le marché une édition spéciale, une sorte de collector avec plein de trucs sympas en bonus. Cette nouvelle version proposera deux galettes noires : le jeu évidemment et un CD contenant des données qui pourront être transférées sur carte mémoire. En voilà une bonne idée ! Le principe est simple, en downloadant ces données sur votre memory card, vous aurez accès d'entrée de jeu à la totalité des prototypes (soit une bonne quinzaine de bolides surpuissants), le permis B sera validé d'office et le solde de votre compte en banque (virtuel, héhé) s'élèvera à 100 000 crédits. Le jeu, lui, reste rigoureusement identique. Maintenant, autant être franc, pour ceux qui possèdent la version originale de GT2, autant dire que réinvestir dans cette nouvelle version ne présentera pas un grand intérêt. A moins d'être un collectionneur fou. En revanche, les bleus, ceux qui débarquent sur PlayStation et qui ne connaissent pas encore cette simulation de course automobile hyper pointue sont vivement autorisés à se précipiter sur cette édition spéciale (cf. Travelling PM 39). Dernière petite précision, normalement Gran Turismo 2 Special Edition devrait être commercialisé au prix compétitif de 299 francs. Rappelons que GT2 au moment de sa sortie coûtait la coquette somme de 369 francs !

LA PAROLE À CHRISTOPHER TASTI ET FRANZ ORLY CHAMPIONS DE FLY-SURF

A l'occasion du Fise 2000, le Festival International des Sports Extrêmes organisé à Palavas Les Flots, tous les meilleurs riders (BMX, skate, surf, etc.) de la planète s'étaient retrouvés pour envoyer des tricks de folie. Enfin pas tous finalement, puisque nombreux furent les absents de marque (Dave Mirra en tête) à cause de sérieux problèmes de santé. L'idéal pour faire connaissance avec un sport, le Fly-Surf, et deux hommes éminemment sympathiques représentants français de cette superbe discipline, ainsi que de la marque PlayStation à travers les océans. Coup de projecteur.

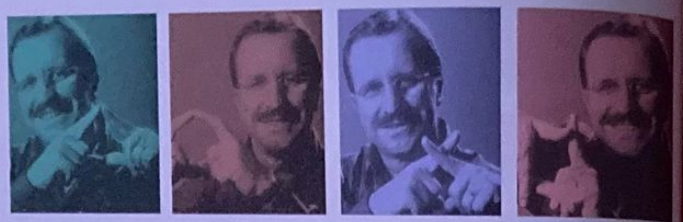
PlayStation Magazine : Que vous apporte le fait de porter la marque PlayStation ?
Christopher Tasti : Une immense facilité de contact avec les gens. Lorsque Franz et moi partons à l'étranger, il s'agit assez souvent de pays moins développés que l'Europe sans vouloir être péjoratif, mais malgré cela nous sommes toujours étonnés de la réaction des gens. Tiens, par exemple lors de notre récent voyage au Cap Vert, tous les jeunes sont venus nous voir. Ce qui est sidérant c'est que la plupart de ces jeunes n'ont même pas les moyens de s'offrir un vélo, mais ils connaissent déjà la PlayStation. Le contact s'effectue ainsi très vite et dans un excellent état d'esprit.
Comment avez-vous découvert ce sport ?
Franz Orly : Après plusieurs années de surf en haut niveau, nous avons tous les deux été d'abord intrigués par ce sport très spectaculaire, que je qualifierai presque de surnaturel. A partir de là, on n'a pas essayé de comprendre plus que ça et on s'est lancé. A l'époque, nous devions être quatre dans la région.
Spectaculaire mais peut-être pas évident au départ...
Franz Orly : Bon d'accord c'est assez physique, mais le principal reste de savoir bien manier sa voile. Il faut donc débuter en apprenant à dompter le cerf-volant, puis au bout de trois mois tu peux commencer à envoyer des sauts assez impressionnants si le vent t'accompagne.



A gauche Christopher Tasti et à droite Franz Orly

Et au niveau sensations justement, que ressent-on ?
Christopher Tasti : Qu'est ce qu'on ressent ? Hum, je n'aurai qu'un mot... c'est un sentiment de béatitude (sourire béat justement et rires) ! Franz et moi, on a pratiqué plusieurs sports dit extrêmes avant d'être attirés par le Fly Surf. Mais là on a vraiment l'impression de tenir un truc. On ressent à la fois les sensations de glisse, du surf, mais en plus on n'est pas gêné par la voile. Notre champ de vision est dégagé ce qui donne presque l'impression de courir sur l'eau et même si la mer est plate, du moment qu'il y a un peu de vent, vous pouvez décoller. C'est vraiment grisant.
Seriez-vous tentés de participer à un jeu de Fly Surf ?
Christopher Tasti : Personnellement c'est en effet une idée qui m'intéresserait particulièrement. D'ailleurs, j'en ai déjà parlé avec des gens travaillant dans le milieu de la vidéo. Très franchement, je ne sais pas trop comment on pourrait retranscrire les sensations uniques de ce sport, mais il faut avouer que le caractère visuel est si attirant qu'on pourrait vraiment faire quelque chose de très sympa.

LA PAROLE À



PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL
DE SONY COMPUTER
ENTERTAINMENT FRANCE

GEORGES FORNAY

Le catamaran PlayStation de Steve Fossett

Présent sur de nombreux fronts sportifs, la marque PlayStation ne cesse de s'afficher sur les maillots de footballeurs, sur les casques de pilotes, sur les voiles de skippers. Georges Fornay, Président Directeur Général de Sony C.E. nous présente les raisons d'une telle activité marketing tout en nous dévoilant les ambitions de la société en matière de sponsoring pour l'année 2000.

PlayStation Magazine : Les sports mécaniques occupent de plus en plus de place dans vos actions de partenariat. Après la Formule Un, vous vous attaquez désormais à la célèbre course des 24 Heures du Mans. Qu'est ce qui a motivé votre arrivée dans ce sport ?

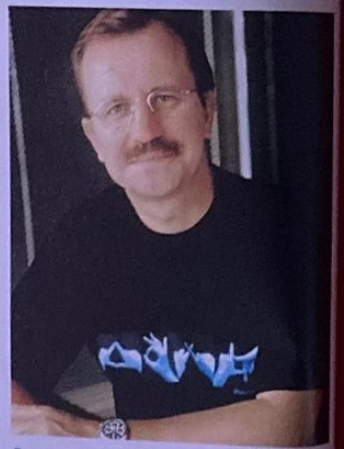
Georges Fornay : Le Mans est la plus mythique des courses de Grand Tourisme et nos partenariats sont toujours liés à un domaine qui intéresse les joueurs. La proximité avec Gran Turismo est évidente et les ventes de jeux de course automobile représente 25 à 30 % des ventes sur PlayStation. Notre ambition est de remporter dans les 3 ans à venir les 24H du Mans. Au-delà de la partie sponsoring pur, nous voulons nous associer à ces événements qui ont un passé et une âme. Le Mans est une course unique qui est porteuse d'émotions et de sensations. C'est ce qui nous intéresse. Quand vous êtes présents en Formule 1 et aux 24H du Mans, vous êtes au cœur de la course automobile et vous n'avez pas grand-chose d'autre à faire.

Comment se sont déroulées vos négociations pour l'obtention d'un partenariat sur les 24 Heures du Mans ?

Nous avons négocié avec Hughes de Chaunac, Président d'Oreca, la structure qui fait courir les Chrysler Viper et les 2 prototypes engagés au Mans cette année. Chrysler s'appuie sur Oreca pour son engagement dans la course automobile. Nous sommes en contact avec l'Automobile Club de l'Ouest qui est très contente qu'une marque comme la nôtre s'intéresse aux 24 Heures du Mans.

S'associer au Mans est-il un moyen d'attirer un public plus âgé et connaisseur de ce type de sport ?

Avec un parc de 4,2 millions de PlayStation en France, nous touchons aujourd'hui près d'un homme sur 2 âgé de moins de 35 ans. Le Mans intéresse tous les passionnés de voitures. Avec plus de 200 000 spectateurs sur le circuit pendant la course, c'est un événement unique qui attire les jeunes et les moins jeunes.



En ce début de championnat, l'équipe Prost Grand Prix connaît de réelles difficultés. Cette association ne risque-t-elle pas de porter atteinte à Sony en termes d'image ?

C'est un risque qui ne doit pas être négligé ; néanmoins, il n'y a que 11 équipes de Formule 1 et pas une de plus. Nous sommes donc associés à l'élite de la course. Les spectateurs le savent, les joueurs aussi. Prost GP concentre aujourd'hui toute l'attention des médias qui s'intéressent à la Formule 1. J'ai peur que le retour de Renault ne fasse de l'ombre à l'écurie si elle ne s'engage pas rapidement sur une pente ascendante. Maintenant, il a fallu plus de 5 années à Mercedes et à Jordon pour gagner une course. Il faut être patient.

En raison de retombées insuffisantes, vous est-il déjà arrivé de remettre en cause certains accords faute de rentabilité ?

Non. Nous prenons des risques au même titre que les écuries et les champions que nous supportons. Quand cela est possible, nous nous assurons contre le risque de contre-performance en diminuant la partie fixe des contrats et en augmentant la partie variable que nous versons si les résultats sont bons. Ensuite, nous assurons la partie variable pour limiter les sommes à verser en cas de succès.

TIREZ VITE
OU TIREZ-VOUS !

RESIDENT EVIL™
SURVIVOR

LE CAUCHEMAR CONTINUE,
D'UN AUTRE POINT DE VUE !

Accepte les pistolets compatibles G-con 45™ et les manettes analogiques DUAL SHOCK.

RESIDENT EVIL™ SURVIVOR© Capcom Co., Ltd. 2000 all rights reserved. Published under license by Eidos Interactive Limited. PlayStation and DUAL SHOCK are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CAPCOM

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16

EIDOS
INTERACTIVE

PlayStation

Ne craignez-vous pas qu'une surexposition de la marque PlayStation soit à terme considérée comme un phénomène de récupération purement marketing, tout particulièrement dans les sports dits « extrêmes » réputés pour leur tendance « alternative-indépendante » ?

Coca Cola est présent aux quatre coins de la planète et sur tous les événements, ils sponsorisent depuis 100 ans les jeux olympiques : la marque est-elle surexposée ? Les grandes marques s'exposent forcément beaucoup, le sont-elles trop ? Les 700 000 joueurs qui sont enregistrés dans notre base de données et que nous interrogeons régulièrement sur différents sujets sont au contraire d'une part, très au courant de l'ensemble de nos partenariats et d'autre part, ils apprécient particulièrement de voir leur marque préférée présente dans autant de domaines. Nous supportons les sports réputés pour leur tendance « alternative-indépendance », mais nous prenons garde à respecter cet esprit. Si un jour notre présence devait être mal perçue, nous nous retirerions immédiatement.

Sur quels critères choisissez-vous les sports avec lesquels vous associez votre nom ?

Les sports qui intéressent les joueurs. Soit les sports très grand public comme le football, la Formule 1, Le Mans, la moto et nous avons si possible toujours un jeu à supporter dans la catégorie : Le Monde des Bleus, F1, GT, Moto Racer 3. La voile est un partenariat européen, intéressant pour nous Français qui sommes très fans de ce sport. Elle est synonyme de high tech, de performances extrêmes qui collent bien avec PlayStation. Soit des sports dits « nouveaux » ou pour reprendre votre expression à tendance alternative/indépendance comme le snowboard ou le roller. Nous préparons déjà la 6e édition du PlayStation Border Tour et nous avons lancé Cool Boarder 4 cet hiver.

Shinya Nakano sur sa moto PlayStation

PlayStation partenaire de l'Equipe de France.

Pourquoi s'associer à des sports comme la moto ou la voile pourtant peu représentatifs de la gamme sport de la PlayStation ? Les retombées sont-elles aussi importantes que pour des événements aussi médiatiques que le football et la Formule 1 ?

Moto Racer 2 s'est vendu à plus de 150 000 exemplaires, vous trouvez que c'est peu ? Il est par ailleurs fort dommage de ne pas avoir de jeu de voile. Je suis sûr que les ventes seraient excellentes. La gamme sport doit être large et variée et tous les sports ont leur place sur PlayStation. La moto et la voile ont leur place, même si elles ne génèrent pas autant de retombées que les grands sports populaires que sont le football et la F1. Vous verrez toutefois que The Race dont le départ sera donné le 31 décembre prochain sera extrêmement médiatisé. De même, nous espérons bien qu'Olivier Jacques sera Champion du Monde 250 cc. Je vous invite à venir au Grand Prix de France moto pour constater de visu la popularité d'un champion moto. Vous serez très surpris.

Le tournoi de Roland Garros draine chaque année de nombreux partenaires et spectateurs. Pourquoi Sony n'investit pas dans cette compétition, et de manière plus large dans le tennis mondial ?

Le tennis n'est pas un sport assez porteur aujourd'hui. Le tennis manque de « fun ». Néanmoins, il intéresse beaucoup de gens et pourrait un jour nous intéresser si un champion français charismatique s'imposait. Il drainerait l'attention sur ce sport comme ce fût le cas du temps de Yannick Noah.

Pour l'année 1999, est-il possible d'avoir une idée précise des retombées des diverses actions de partenariats sur les ventes effectives de produits PlayStation ? A partir de quand jugez-vous qu'un partenariat devient rentable ?

Il est toujours extrêmement difficile de mesurer les retombées de nos partenariats sur les ventes de jeux. Néanmoins, notre partenariat dans le football et notamment avec l'Equipe de France nous a permis d'être le premier pays en termes de vente sur ce produit. Nous obtenons les meilleurs résultats de l'ensemble des pays européens en termes de pénétration par rapport à la base installée sur GT et sur Cool Boarder. Un partenariat est rentable à partir du moment où il supporte l'image et/ou la notoriété de la marque, et s'il permet de soutenir les ventes d'un produit. Nous préférons également ne pas nous contenter d'arroser nos clients avec des spots publicitaires classiques. Nous pensons qu'il y a enrichissement pour la marque avec une politique variée telle que nous la menons en France.

Les autres partenariats

C'est parti pour un petit tour d'horizon des différents partenariats PlayStation. On commence avec la moto, la 250 cm3 pour être plus exact. Depuis la saison 1998, les pilotes Olivier Jacque et Shinya Nakano (Tech-3) portent les couleurs de la console. Pour la saison 2000, PlayStation a décidé de reconduire son partenariat avec le Team Tech-3. Au fait, la 250, ça représente plus de 3 000 heures de retransmissions télé dans plus de 200 pays !

En Formule 1, Sony Computer Entertainment France soutient une nouvelle fois l'écurie Prost Grand prix. Ce partenariat dure maintenant depuis 1997. Toujours en course automobile, PlayStation s'intéresse au championnat d'Indy Light, plus précisément à Didier André (PAC WEST) qui s'est adjugé en 1998 le titre de vice-champion d'Indy light.

La marque sera également partenaire officiel de l'Euro 2000 qui se déroulera du 10 juin au 2 juillet en Belgique et en Hollande. Rappelons que PlayStation soutient l'équipe de France mais aussi le championnat de France aux côtés de l'AJ Auxerre. Sinon depuis la saison 97/98 et pour les trois prochaines saisons, PlayStation est l'un des principaux partenaires de la Ligue des Champions, la compétition de football la plus suivie d'Europe (plus de 55 millions de téléspectateurs européens à chaque rencontre et près de 10 millions en France) ! Pour finir ce chapitre ballon rond, la marque est présente dans les plus grands stades français.

Il n'y a pas que le foot et les sports mécaniques dans la vie, il y a aussi la voile. En 1998, Sony a décidé d'associer la marque PlayStation au catamaran de Steve Fossett, pionnier de l'extrême originaire de Californie qui a établi de nombreux records notamment lors de la prestigieuse traversée de l'océan pacifique en solitaire.

Evidemment, Sony Computer Entertainment ne pouvait pas négliger les sports alternatifs. Depuis l'explosion du snowboard, les sports extrêmes sont devenus hyper-médiatiques. Tout d'abord, la plupart des grandes stations alpines françaises sont aux couleurs de PlayStation, la marque est d'autre part sponsor officiel de l'Opening qui réunit chaque année la crèmes des riders français pour l'ouverture de la saison, du TNT (Top National Tour) avec l'Association Française de Snowboard et des Magic Games, une compétition dédiée au ski new school. Sinon, depuis 1999, PlayStation soutient Christopher Fasti, un des précurseurs du flysurf en France. Ce dernier a d'ailleurs battu le numéro 1 mondial, l'Hawaïen Flash, lors de la première étape de la Coupe du Monde qui a eu lieu au Cap Vert. Enfin outre ces nombreux partenariats, PlayStation participe à la promotion des sports urbains (BMX, Skate, street...) en participant régulièrement à des événements sportifs comme le Fise qui s'est déroulé en avril dernier à Palavas les Flots et qui a attiré plus de 150 000 spectateurs.

Si vous n'arrivez pas à le prononcer, tapez-le.
URwired.fr
JEUX VIDEO et DVD chez vous en 24 h.*
*Pour toute commande passée avant 15h. Envoi par Colissimo en 24h pour la Région Parisienne et en 48h pour la France Métropolitaine

ACTUALITÉ PS2

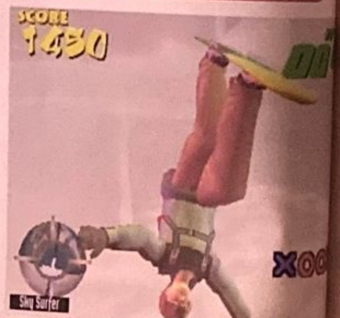
LES DERNIÈRES SORTIES AU JAPON

La PlayStation continue sur sa lancée au Japon. Un succès phénoménal accompagné par la sortie de jeux dont certains sont de pures curiosités.

Ex mode challenge, la caméra bouge automatiquement autour de la fille et vous devez la shooter au meilleur moment !

Les pièges sont nombreux dans le château des ténèbres où se trouve Yuterald.

En ce beau mois de mai 2000, on ne peut malheureusement pas toujours dire que la PlayStation 2 fut à l'honneur, côté ludique. Malgré les 1,8 million de machines vendus en seulement deux mois, un record absolu dans le monde du hardware, les jeux ne sont pas toujours à la hauteur de la console. Ils sont nombreux, en effet, ceux qui veulent avoir leur part du gâteau PlayStation 2. Et tandis que les grands comme Square ou Capcom peaufinent ce qui s'annonce comme des hits absolus (Onimusha, Gekikukan Baseball), d'autres éditeurs sortent des produits à la va-vite afin de s'assurer des ventes, car tout le monde veut LA nouveauté sur PS2, console de toutes les actualités. Commençons donc très vite avec **Gradius 3** et **4**. Le novice en jeu vidéo, berné par le titre, se jettera dessus avec la réflexion digne de Guy Roux « bon sang deux jeux pour le prix d'un ! ». Malheureusement, ces deux-là sont de très vieux jeux de tir, respectivement de 10 et 4 ans d'âge. C'est fort gentil à Konami de nous rappeler qu'il fut le roi du shoot'em up en 1986, mais utiliser la console la plus puissante du marché pour animer un jeu en 2D sans effets particulièrement impressionnants, voilà qui relève de la politique commerciale agressive... à moins que l'on ne veuille bien se faire voir auprès de Sony ! Heureusement, pour contrebalancer ce produit laid mais très amusant à jouer, Idea Factory nous sort juste le contraire : un jeu original et assez joli, mais complètement inintéressant. Voici donc **Sky Surfer**, une première mondiale de simulation de sauts en parachute avec planche de snowboard. Le but, vous l'aurez bien entendu deviné, c'est de se jeter d'un avion sans crier « Géronimo ! » et faire plein de jolies figures. Malheureusement, une fois sorti de l'avion, il suffira de faire tourner la manette analogique pour marquer un max de points et.... C'est fini !



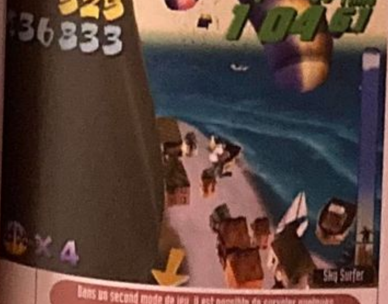
Pour marquer des points, il ne faut pas hésiter à se mettre la tête en bas.

La qualité des visages est exceptionnelle

Des effets impressionnants, mais malheureusement pas assez nombreux...

NE NOUS EMBALLONS PAS !

C'est en effet la première chose qui vient à l'esprit lorsque l'on voit le très bon **Evergrace**. A la manière d'un super Alundra 2, voici un jeu d'action/aventure dans lequel on pourra incarner deux personnages. On jouera donc le rôle du brave Yuterald ou celui de l'apprentie-héroïne Shalami. Chacun d'entre eux se retrouve dans le passé, complètement amnésique, avec pour but de rentrer chez soi, et de remettre les choses en ordre, puisqu'un démon fait la loi. Le problème, c'est que le jeu aurait tout de même mérité 6 mois de plus de développement, et surtout de debuggage. Il a beau être très intéressant, Evergace n'en est pas moins assez léger graphiquement. C'est bien dommage, car grâce à son système d'équipement qui permet de changer en temps réel le look de son personnage, on comprend que la PlayStation 2 a quand même certaines capacités.



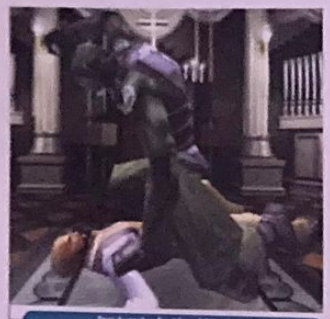
Dans un second mode de jeu, il est possible de survoler quelques endroits, mais rien d'exceptionnel.

LE PLUS BEAU POUR LA FIN

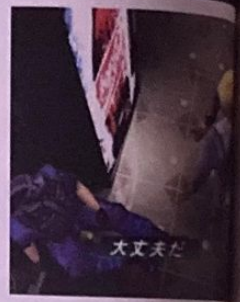
Voici enfin le tant (?) attendu **Primal Image**, d'Atlus. Prévu pour une distribution française par le biais de l'éditeur Crave (ils sont partout !). Pour être plus précis, il ne s'agit pas vraiment d'un jeu, mais d'un simulateur de communication artificielle via l'argument des séances photos. Tout un programme ! En fait, ce projet d'Atlus, qui était d'utiliser la puissance PlayStation 2 pour permettre la communication avec des êtres virtuels réalistes, est devenu entre temps un simple simulateur de Barbie. Choisissez votre top-model virtuel, placez-le dans l'un des cinq décors au choix, faites-lui prendre une pose dans la limite de ses articulations, et hop, clic clac, le jeu est fini. Bon, ne soyons pas aussi négatifs, techniquement le jeu est extraordinaire. Les jeunes filles sont criantes de réalisme au niveau graphisme et que ce soit du grain de peau, des expressions de visage (qu'il est possible de changer) ou encore du réalisme dans les articulations, on se trouve devant de vrais modèles physiques d'êtres humains. Mais après, qui a envie de se sentir un tyran pour mettre les filles la tête en bas, ou leur tirer les bras vers l'arrière pour les entendre se plaindre ? Le jeu idéal serait en fait un jeu de combat hyper-réaliste avec les personnages hyper-détaillés de Primal Image. Mais pour l'instant, les joueurs japonais se consolent surtout avec le très bon Tekken Tag Tournament. Une curiosité qui aura au moins le mérite de faire joli dans notre salon.

En actionnant les diverses parties du corps des filles avec le stick analogique, on arrive à des poses parfois étonnantes.

Vous trouvez ça vide ? Hmmm, attendez de voir Gradius 3, car ici c'est le 4.



Bingo de mort ou Stuart énervé ? Mystère...



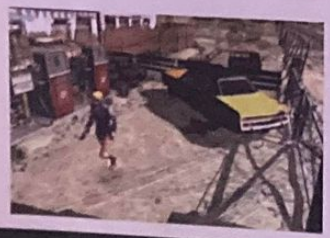
PARASITE EVE 2

LE RESIDENT EVIL DE SQUARESOFT

Editeur : Squaresoft - Développeur : Squaresoft (Japon)

Disponible à l'été 2000

Square continue sur sa lancée en Europe en proposant des titres variés d'une incomparable qualité. Du bonheur en CD qui ne devrait plus tarder à arriver.



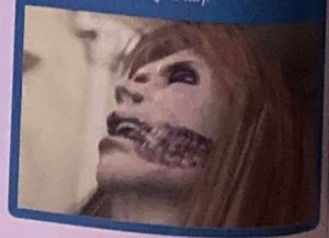
Aya Brea et Claire Redfield, c'est un peu le même combat. On a beau être une jeune fille très mignonne, très propre sur soi, on en n'est pas moins une combattante redoutable. La seconde, tout le monde la connaît pour ses exploits dans Resident Evil, mais la première ? Personnage culte au Japon et aux Etats-Unis après deux volets d'aventures palpitantes, la belle blonde Aya Brea arrive enfin pour son tour européen, mais dans sa seconde aventure uniquement. Ne râlons pas, car après tout, il s'agit là de la meilleure. Dans sa première aventure, Aya apprenait qu'après une greffe de foie dans son enfance, elle avait été contaminée par une mitochondrie un peu particulière, qui lui permettait de déclencher des pouvoirs psychiques offensifs. Ces pouvoirs lui furent utiles afin de se défendre contre Eve, une mitochondrie ennemie qui transformait les êtres vivants en monstres dégénérés et à ses ordres. Après avoir vaincu l'ennemi, Aya fut repérée par le FBI, et recrutée dans une aile secrète de la fameuse agence fédérale. Cette aile secrète, du nom de Mist (Mitochondria Investigation Strike Termination) se spécialise dans les interventions anti-créatures contaminées par des Mitochondries Eve. Et après la destruction d'Eve elle-même, les créatures contaminées par accident étaient rares, mais c'était sans compter sur un mystérieux laboratoire qui, victime d'un accident (?) a laissé s'échapper des NMC (Neo-Mitochondria Creatures), des monstres d'un genre nouveau qu'Aya va devoir combattre. Malheureusement (et heureusement pour le joueur) Aya devra, en plus de tirer sur de grotesques créatures, mener l'enquête dans le but d'en finir avec tout cela.

UN MODE DE JEU TRÈS « SQUARE »

A la manière de l'excellentissime Vagrant Story, Parasite Eve 2 propose une jouabilité « mixte », entre le jeu de rôle classique à la Final Fantasy, et le classique survival horror qu'est Resident Evil. Pour les puristes, un tel mélange peut sembler un peu scandaleux, mais il suffira de jouer quelques minutes pour immédiatement se rendre compte qu'il reste très instinctif. Toute la partie combat se déroule donc à la manière d'un Resident Evil, à savoir pointer des ennemis et leur tirer dessus dans un environnement fixe où seuls les personnages et les ennemis sont en 3D. Mais de Final Fantasy, Parasite Eve 2 emprunte les éléments liés à la magie et à l'expérience. En effet, il suffira d'abattre quelques monstres pour obtenir les fameux points. Ces points n'influeront malheureusement pas trop sur les points de vie ou la force d'Aya, mais lui serviront à « acheter » de la magie. En fait, Aya a complètement oublié ses sorts, et il va falloir s'en souvenir en les échangeant contre ces fameux Exp. Dans le même ordre d'idée, Aya pourra s'aider en modifiant son équipement. Il suffira de fouiller un peu afin de trouver des morceaux de métal, des accessoires d'armes, et ainsi complètement transformer son armement. De la même manière, chaque vêtement porté comprendra des poches, dans lesquelles il sera possible de ranger des accessoires. Bien entendu, mettre des choses dans ses poches plutôt que dans le coffre de sa voiture servira à les utiliser immédiatement plutôt que de passer par un menu fastidieux. Cette option « poche » ne devra en aucun cas être négligée si l'on ne veut pas perdre du temps ou du rythme pendant un combat.

Le premier Parasite Eve

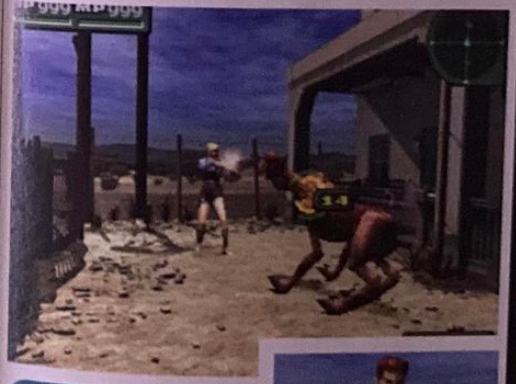
Le premier Parasite Eve était un jeu étrange, à la limite de l'expérimental. Contrairement au second volet, ce premier PE était réalisé par l'équipe de Final Fantasy VII, et était bien plus axé aventure. D'ailleurs, le moteur de combats de PE1 était très semblable à celui de Vagrant Story.

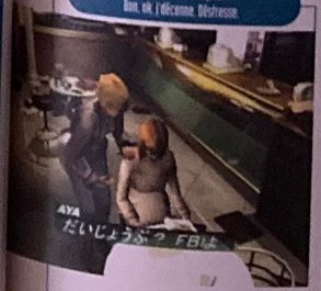


Cinématiques de toute beauté. La touche Square.

DÉROULEMENT ORIGINAL

Contrairement à un Resident Evil classique, dans lequel tout le jeu se déroule dans un lieu unique, ou plusieurs lieux reliés entre eux, Parasite Eve dispose d'un « découpage » plus classique. En fait, comme pour une vraie enquête policière, Aya va avoir à se rendre dans différents lieux soupçonnés de présenter une activité Mitochondriaque forte. Le premier lieu sera donc un grand magasin new-yorkais dans lequel on a repéré d'étranges formes de vies qui agressent les clients. Renseignement pris, il s'agit de vendeurs et d'animaux domestiques contaminés qui sont devenus de grotesques créatures. Une fois les créatures éliminées et le responsable de tout cela découvert, Aya se rendra dans une petite station service perdue dans le désert californien qui semble être un excellent début de piste pour la suite de l'enquête. Les lieux suivants, on ne vous les révélera pas encore afin de ne pas gâcher l'intérêt de ce superbe jeu. Cependant, tout ne vous semble pas clair, et vous avez peur de ne pas comprendre le jeu ? Ne vous inquiétez pas, comme toujours dans les produits Square, un mode spécial dans lequel on vous explique le jeu de fond en comble, avec pédagogie et sans ennui, est aussi présent dans PE2. Graphismes très bons, ennemis intelligents et véritable intérêt, vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas attendre ce jeu avec impatience.





« Hello, Dana Scully, FBI ! Bon, ok, j'décanne. Désstresse.

WWW.DOCKGAMES.COM
TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO EN TEMPS RÉEL

et bientôt...
L'ARGUS DES JEUX VIDÉO ET DVD

Par Dave Martinyuk

Unité à terre contre hélico dans les airs. Les paris sont ouverts.

FRONT MISSION 3

QUAND STRATÉGIE RIME AVEC RPG

Editeur : SquareSoft - Développeur : SquareSoft (Japon) - Disponible à l'été 2000

Acteur incontournable de la scène ludique sur PlayStation, Square a su nous enchanter avec ses RPG magnifiques. Dans le même ordre d'idée, la série des Front Mission se révèle elle aussi prenante, avec un léger soupçon de stratégie en plus…

L'action de FM3 prend place en 2112, à Yokosuka, où se produit une formidable explosion. Kazuki et Ryogo, deux étudiants, pilotes de Wantzer à leurs heures perdues (un Wantzer est un robot humanoïde énorme ; on peut aussi dire Mecha), se trouvent dans cette ville au moment où le drame se produit. A partir de là, les événements se précipitent et vous vous retrouvez dans un tourbillon de combats et de choix à faire qui ne s'arrêtera effectivement qu'avec la fin du jeu. Mieux encore : FM3 est divisé en deux parties distinctes. Au tout début du jeu, une décision importante vous amène, en effet, à suivre une voie ou bien une autre (je sais, ce n'est pas clair mais je ne vous en dirai pas plus). Alors certes, les deux aventures se croisent et ont beaucoup en commun, mais les plus maniaques d'entre nous ne cessent réellement de jouer à un jeu que lorsqu'ils ont exploré ses moindres recoins et découverts la totalité de ses secrets. A priori, suivre cette voie de l'absolu dans FM3 prend du temps, et pour finir le jeu dans tous les sens, il faut compter plus d'une centaine d'heures…

Le relief du terrain a aussi son importance.

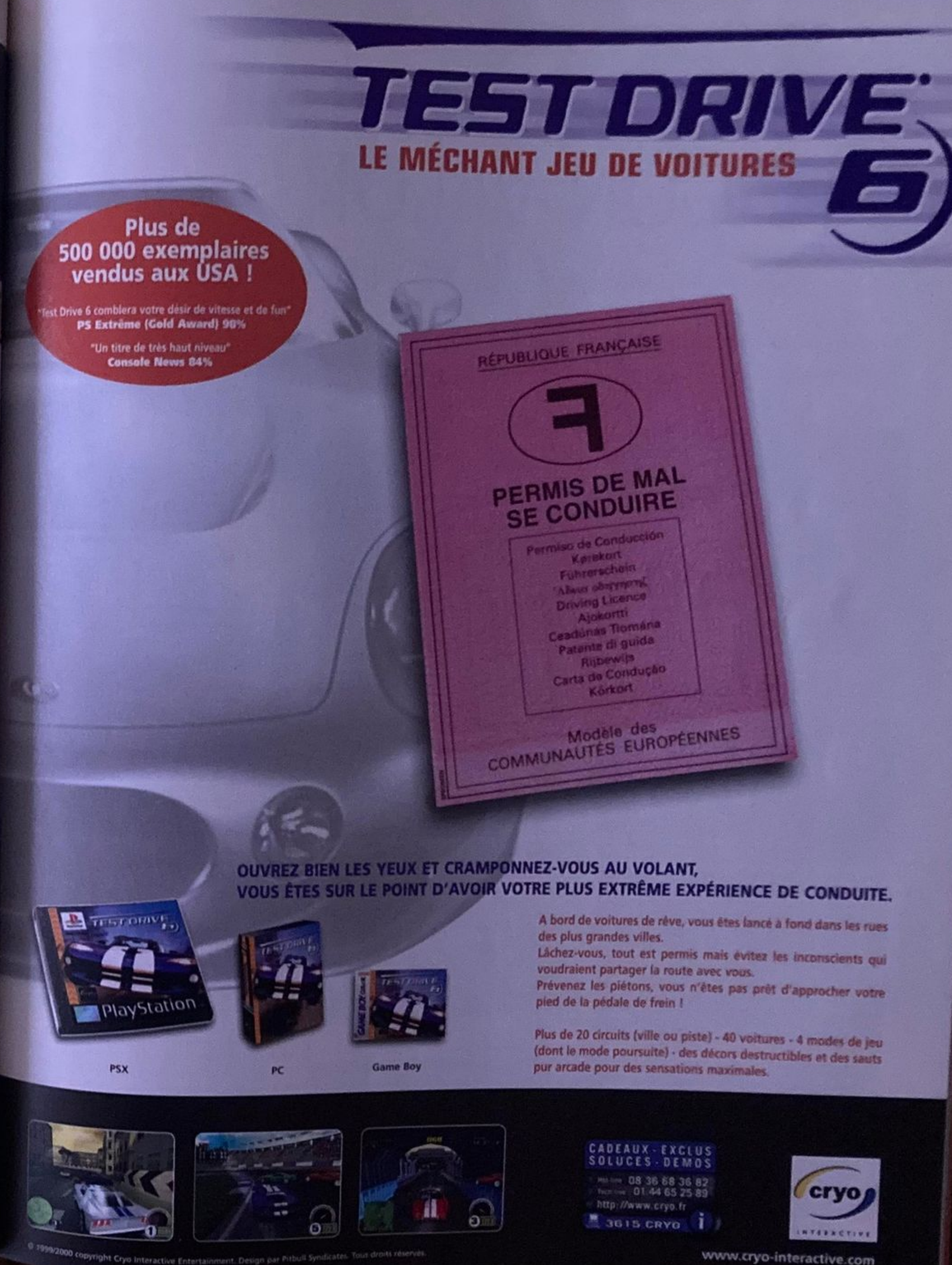
GESTION ET COMBATS

Dans FM3, vous avez un contrôle absolu sur les Wantzers en votre possession et vous pouvez les « customiser » à votre guise : armes, protections, objets et capacités sont autant de caractéristiques que vous pouvez gérer à votre guise. Réussir une mission vous octroie de l'argent. Vendre un ennemi capturé également. Il faut savoir se servir sagement de son pécule pour évoluer et avancer dans le jeu. Selon vos goûts et préférences, vous pourrez ainsi mettre sur pied une unité de Wantzers rapides et possédant une puissance de feu de courte portée, des spécialistes du corps à corps ou encore des robots capables de tirer de très loin grâce à leur armement surpuissant… Cette liberté est exquise. Les ordinateurs de bord des Wantzers possèdent des capacités particulières qui évoluent avec le temps. Ainsi, vos Wantzers, à l'instar de véritables êtres humains, sont capables de découvrir de nouvelles techniques de combat et de vous surprendre. Le côté stratégie est, bien entendu, très présent ici, et il vous faudra choisir soigneusement les endroits où vous désirez mener vos batailles. Une fois sur le terrain, il faut s'adapter au type d'ennemi qui se trouve en face de vous et vous montrer, pour un temps au moins, fin stratège. Un titre qui promet donc, mais on en attend jamais moins de la part d'un jeu Square…

[illegible]

Riche mais austère

[illegible]



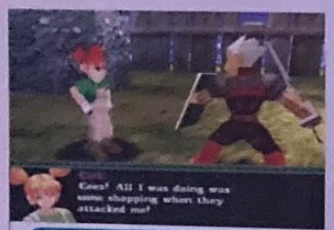
Par Julien Hubert

DRAGON VALOR

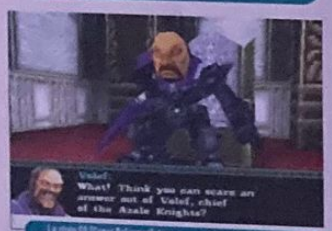
Editeur : Sony C.E. - Développeur : Namco (Japon) - Disponible en juillet 2000

ACTION/RPG OLD SCHOOL

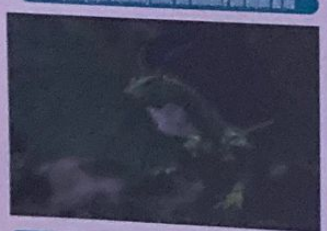
Les jeux de rôle se suivent sans se ressembler. Des jeux de longues haleines pour occuper les soirs d'été. Ne reste plus qu'à sortir télé et console au soleil. La vie est belle.



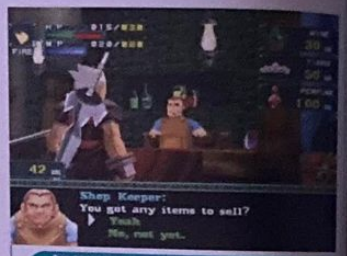
L'une des jeunes femmes que Clovis, le premier héros pourra rencontrer et aimer...



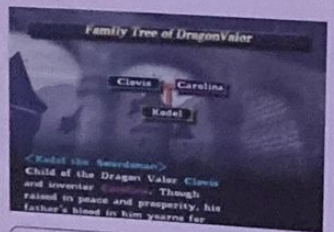
Le stage 08 (Super Deformed) donne une ambiance bon enfant au jeu



Cet Action/RPG sorti tout droit des usines Namco, au Japon, débarquera chez nous au mois de juillet. A l'heure où les envies d'originalité priment dans notre petit monde vidéo-ludique, le développeur nippon prend le pari de nous séduire avec une production vieille école, un jeu très « roots » comme on en faisait il y a bien longtemps... Les principes simples peuvent parfois surprendre, alors si la qualité est au rendez-vous, pourquoi pas ? Dragon Valor puise ses idées dans différents genres, avec des éléments d'action, de plate-forme, d'aventure et de RPG. C'est dans une ambiance tendance médiévale, plutôt naïve, que vous incarnerez successivement les différents membres d'une famille de héros chasseurs de dragons. Les phases de jeu ne seront que de deux types : un choix de destination sur une carte statique, vous proposant à chaque fois une ou deux destinations pré-définies, suivi d'une suite de niveaux d'action/plate-forme au scrolling horizontal (la 3D n'est que très rarement exploitée). Durant ces phases (qui représentent le véritable centre du gameplay), votre personnage armé d'une grande épée aura à disposition une bonne petite panoplie de coups spéciaux et autres enchaînements, pour venir à bout des quelques monstres qui lui feront face, jusqu'au boss. Ensuite, retour à l'écran de la carte et rebelote... La progression s'annonce donc assez basique et linéaire, dans les premiers moments de jeu en tout cas. Le côté RPG viendra de l'évolution de votre personnage, dont les caractéristiques (force, défense, HP et MP) augmenteront au fil de l'aventure (grâce à la récolte d'objets, il n'y a pas d'augmentation du niveau d'expérience ici) et qui récupérera progressivement différentes magies élémentaires à utiliser durant les combats. Enfin, pour en finir avec le déroulement du jeu, sachez que quelques puzzles seront disséminés un peu partout dans les niveaux, mais ne mettront jamais vos neurones en grande difficulté (déplacer un bloc pour grimper sur un mur ou bloquer un interrupteur, etc).



Dans les boutiques, vous pourrez revendre certains objets trouvés dans les donjons



TU SERAS UN HOMME, MON FILS

Le seul point original de cette recette reste finalement le système d'arborescence scénaristique. En fait, le premier héros que vous incarnerez, Clovis, pourra rencontrer deux femmes différentes durant le premier chapitre. Selon le chemin que vous emprunterez, il choisira l'une ou l'autre comme épouse, et un enfant naîtra de leur union. Vous commencerez alors le chapitre suivant, avec l'un ou l'autre de ces enfants, qui à son tour aura le choix entre deux jeunes femmes, etc. Les héros que vous incarnerez et les lieux que vous visiterez pourront ainsi être différents selon les parties... Plutôt intéressant. Mais en dehors de cela, il faut tout de même avouer que ce nouvel action/RPG ne nous aura pour l'instant pas franchement convaincu. A peine après une heure de jeu, on trouve déjà le jeu linéaire, dirigiste et répétitif. Difficile d'accrocher dans ces conditions... Nous espérons pouvoir vous en dire bien plus, et avec enthousiasme lors du Travelling. Rendez-vous au mois de juillet !

Pourquoi lui ? Parce que !

Profitons de cet espace supplémentaire pour parler des sorties RPG chez nous, en Europe. Tout d'abord, saluons les éditeurs les moins timides, qui proposent de plus en plus de jeux de rôle originaux dans nos contrées : bravo les gars. Voilà, parce qu'il faut tout de même aussi objectivité et encenser les choses comme elles sont ! Bon, Dragon Valor n'apporte donc à représenter un titre de plus sur la liste, mais bon... Mais quelque chose nous chagrine tout de même, allons même jusqu'à tancer un petit « coup de gueule » ! Il est en effet regrettable de voir venir autant de titres moyens, alors que de véritables hits en puissance attendent au portillon ! Le génial Xenogears, le sublime Chrono Cross, le passionnant Final Fantasy Tactics... Rhâ, quel gâchis ! N'allons tout de même pas cracher dans la soupe, car d'excellents RPG sortent également chez nous : Star Ocean 2, les Final Fantasy bien sûr, ou plus récemment Vagrant Story (Travelling dans ce numéro), pour ne citer qu'eux... Mais bon sang, pensez aux bombes ludiques qui nous passent sous le nez !!! C'est bon, je me sens mieux maintenant... Enlevons donc ce béret Che Guevara et relaxons le gourg.

Suite à petit problème de santé, vends snowboard. Mise à prix 1000 F.

WWW.QXL.FR

QXL.fr
Qui dit mieux ?

Des skis aux windsurfs, des rollers aux patins vous trouverez sur QXL de quoi vous faire peur sur la neige, la mer, le bitume ou les escaliers bien cirés de la concierge même quand votre portefeuille n'a pas la taille XXL.

TOUTE LA GLISSE ÉTÉ/HIVER AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

Par Karine Nitkiewicz

La gestion des personnages n'est pas encore optimisée. On attend la version finale du jeu pour apprécier.

Le ballon jaune et bleu permet d'être bien vu avec une traînée blanche distincte et pratique lorsque la lumière diminue.

V-BEACH VOLLEYBALL

Editeur : Infogrames - Developpeur : Infogrames (France)

Disponible en juillet 2000

LA PLAGE AVANT L'HEURE

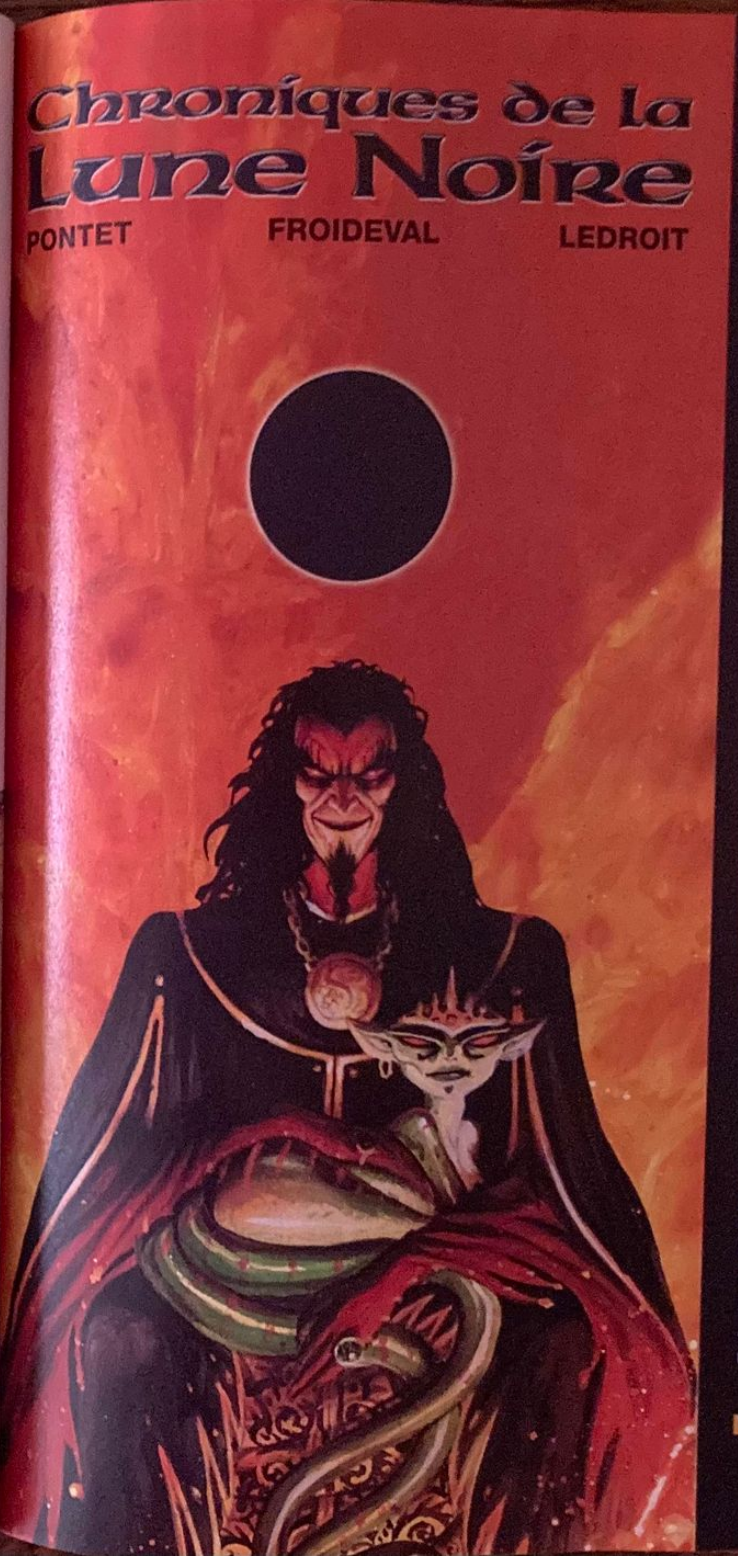
Infogrames nous promet un été très chaud, dans les T-shirts, dans les maillots, et nous donne rendez-vous sur la plage pour s'adonner au beach volley, une discipline peu pratiquée en France mais qui gagne des adeptes chaque été.

Pour ceux qui ne le savent pas, le volley-ball peut se jouer les pieds dans le sable avec des filles à la peau dorée parfumées au Monoï, moulées dans leur bikini. Je ne sais pas pourquoi mais je crois que j'ai réussi à capter l'attention de certains. Une des représentantes les plus connues est Gabrielle Reese, ancien top-model et ex-présentatrice d'une émission sportive sur MTV, qui essaye de populariser au maximum cette discipline depuis quelques lustres déjà. La précédente et unique incursion du beach volley sur PlayStation, V-Beach Volley Heroes, développée par Funsoft, date de presque deux ans et n'était pas des plus convaincantes, avec un gameplay certes sympa mais vite lassant même si l'esprit était bien délirant avec des ninjas bondissants ! Pour l'heure, intéressons-nous à la version d'Infogrames qui s'efforce de développer sa gamme sport en proposant des sports plus divers les uns que les autres. Le jeu n'étant pas encore dans sa version finale, on restera vigilant au sujet de ses divers défauts, susceptibles d'amélioration si tout va bien. Ainsi, les déplacements se révèlent imprécis avec une gestion pas assez fluide et un timing pas vraiment réglé. On éprouve quelques difficultés pour réceptionner et renvoyer le ballon. L'ensemble est graphiquement correct, avec la possibilité d'évoluer sur une dizaine de terrains changeant selon un rythme climatique varié. Et on peut s'exercer à quatre avec l'option de jeu mixte. Malheureusement, on ne peut pas échapper au côté répétitif du sport. Et à cela, on ne peut pas y faire grand-chose à part espérer l'intégration de personnages incongrus. Mais le jeu bénéficiant de la licence officielle de la Fédération Internationale de Volley-ball, l'idée de voir surgir des ninjas n'est pas au programme ! Quant au gameplay, il est satisfaisant mais avec une certaine lenteur. Toutefois, ne nous énervons pas car le jeu peut encore bénéficier de nombreuses améliorations significatives. On attend donc de découvrir une nouvelle version plus aboutie de VBV dont la sortie est prévue pour le mois de juillet 2000. Dans un mois seulement, on sera en été, les doigts de pied en éventail, dégustant une glace à la pistache… Vite !

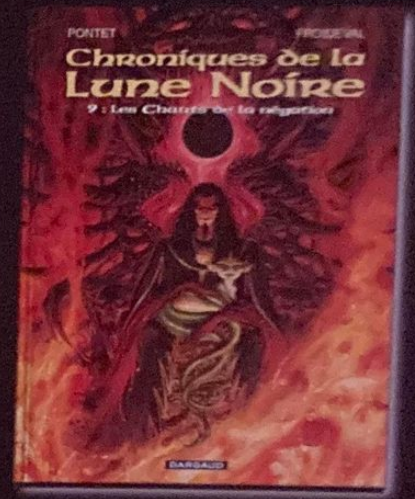
Les équipes peuvent être mixtes non seulement entre adversaires, mais aussi au sein d'une même équipe.

Un sport centenaire

Le volley-ball célèbre cette année ses cent ans et a connu des variantes dans la plus récente tut le libéro, qui devrait faire son apparition officielle aux prochains jeux de Sydney en septembre prochain. Dans ce dernier, on 3e joueur se mêle à la bataille, pour une version indoor de la discipline. Pour le beach volley, le jeu se décline en 3 sets dont chacun comporte 15 points avec une marge de 2 points pour remporter le match. Fait carissime, le beach volley peut se jouer en mixte, une innovation qui vient du Brésil. Toutes ces informations sont regroupées sur le site www.olympics.com. Pour les amateurs en mal de soleil, sachez que l'on peut pratiquer ce sport en milieu urbain, notamment à Poitiers où des moines de sable sont amenées pour retrouver une atmosphère balnéaire.


Chroniques de la Lune Noire
PONTET FROIDEVAL LEDROIT

Ça va faire mal !



Le nouvel album
est enfin disponible en librairie.

Après le ralliement des Chevaliers de la Lumière à l'Ordre de Justice, l'Empire semble avoir retrouvé un semblant d'ordre. Mais Fratus le félon court toujours. Avec Wismerhill, ils ruminent leur vengeance contre l'Empereur, Persifal et le Prince Dragon. Un nouvel épisode, très attendu, de la saga de Wismerhill et de son maître Haazheel Thorn, alias la Lune Noire.

La griffe de l'heroïc fantasy

DARGAUD
www.dargaud.fr

VOUS AVEZ LE

PROJET

D'OUVRIR UN

MAGASIN

ULTIMA VOUS OFFRE

50.000 F

de stock pour vous aider à lancer votre activité !

Fort de 16 ans d'expérience, ULTIMA met son savoir-faire à la disposition de votre projet !
Avec l'arrivée des prochaines consoles (PlayStation 2, X-Box, etc), l'avenir des jeux vidéo n'a jamais été aussi rayonnant. C'EST POURQUOI, ULTIMA MISE AVEC VOUS POUR GAGNER ENSEMBLE !
Renseignez-vous vite sur cette véritable offre de partenariat exclusive valable jusqu'au 31 octobre 2000.
Tél. : 01 42 46 60 00 - Fax : 01 47 70 57 64 - e-mail : ultimagames@wanadoo.fr

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
[illegible], av. des Gobelins - 75013
[illegible]ERES 01 47 91 49 47
[illegible], av. de la Marne - 92600
[illegible]UNOY 01 69 39 55 82
[illegible], rue Pasteur - 91800
[illegible]OGENT S/MARNE 01 53 99 10 10
[illegible] bis, rue des Héros Nogentais - 94130
[illegible]TEAUX 01 47 72 23 23
[illegible], bd Richard Wallace - 92800
NOUVEAU : ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
42/44, rue de Paris - 78100

■ PROVINCE

[illegible]ACCIO 04 95 20 25 81
[illegible], av. Beverini - 20000
[illegible]GERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000
[illegible]NECY 04 56 72 45 00
[illegible] Gruffaz - 74000
[illegible]RAS 03 21 23 10 10
[illegible], rue Gambetta - 62000
[illegible]CH 05 62 05 32 62
[illegible], rue de Lorraine - 32000
[illegible]XERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000
[illegible]STIA 04 95 34 94 94
[illegible], rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100
BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700
NOUVEAU : BLAGNAC 05 34 60 53 33
4, rue Henri Matisse - 31700
BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000
BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200
BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200
CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000
CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100
NOUVEAU : CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100
CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100
CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000
CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000
NOUVEAU : CLUZES 04 50 96 68 51
17, grande rue - 74300
COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200
DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200
DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500
FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100
FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300
GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000
LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000
LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000
LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000
LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 - Vendin le Vieil - 62880
LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500
LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000
LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100
LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003
MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305
METZ 03 87 74 95 58
Galerie parking République - 1, av. Ney - 57000

MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200
MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600
NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000
NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000
NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000
NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000
ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)
PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000
PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300
RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000
ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200
SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
26, bis, rue Travot - 85100
ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000
ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120
NOUVEAU : SENS 03 86 51 57 59
27, rue de la République - 89100
SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200
STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000
TROYES 03 25 73 67 39
70, rue Urbain 4 - 10000
VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140
VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400
VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500
VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

*Dans les magasins affichant l'opération.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

Par Olivier Fallaix et Sonia Jensen

DVD LAND

Alors que la PlayStation 2 débarque dans nos salons à la fin du mois d'octobre prochain, l'initiation aux délices du DVD se poursuit. Vos questions se multiplient et par conséquent nos réponses aussi.

ALBATOR 84 TV COLLECTION VOL 1, 2 & 3

Après City Hunter, AK Vidéo poursuit la réédition en DVD des grands titres déjà sortis en cassettes, avec la seconde série du célèbre pirate de l'espace. L'histoire se déroule avant la première série avec les Sylvidres. Albator est à la recherche d'une planète idéale, loin des différents conflits qui l'opposent aux Humanoïdes, peuple qui n'aspire qu'à dominer l'univers... Albator 84 n'est généralement pas la série préférée du public, qui garde un meilleur souvenir des Sylvidres. Pourtant, elle est bien mieux réalisée et offre des moments poignants. L'interactivité du DVD est assez sobre mais soignée : des menus simples mais intuitifs offrant un accès à différentes parties des épisodes et aux suppléments. Ces derniers permettent de découvrir les génériques originaux en japonais, quelques croquis des personnages et des vaisseaux, et des pages présentant l'auteur et l'équipe de production. Par contre, tous ces suppléments sont identiques sur les trois volumes. On regrettera que seule la version française (en mono d'origine) soit proposée ; une VO sous-titrée aurait comblé les fans les plus exigeants. En définitive, le principal intérêt de ce DVD est de regrouper une série complète de 22 épisodes en seulement trois disques. Au final, l'ensemble n'est pas plus cher qu'un coffret de cassettes VHS ! AK Vidéo prépare d'autres DVD de séries « classiques » comme celui de la première série d'Albator (annoncé pour juin), et Les Cités d'Or pour lesquelles il faudra encore patienter jusqu'en octobre !

Photos D.R.

Editeur : AK Vidéo/Sony Music

COURRIER

DVD... COMMANDÉ

Q *Lorsque la Play 2 va sortir en Europe et qu'elle aura un lecteur de DVD, est-ce qu'elle aura une petite télécommande pour faire avance rapide ou d'autres fonctions ?*

JMB (par mail)

R *Jusqu'à présent, les fonctions de commande pour le lecteur DVD de la PlayStation 2 se faisaient évidemment par l'intermédiaire de la manette. Mais devant la recherche toujours plus pressante de luxe et de confort chez les utilisateurs occidentaux de postes télé, deux périphériques sans fil « réduisant » les efforts du télévore sont d'ores et déjà prévus. Le premier, l'Airplay2, n'est rien d'autre qu'une manette design et ergonomique. Tant pis pour les puristes qui s'attendaient à un joli boîtier rempli de touches comme celui des lecteurs de DVD traditionnels. Il fonctionnera par le biais d'ondes radio et permettra en outre de relier 16 joueurs simultanément ! Une sorte de multi-tap sans fil, et discret qui plus est. (renseignements au http://www.airplayer.net/). Le second produit proposé lui par Interact (une société qui a déjà conçu un certain nombre de périphériques pour Play), s'annonce plus conventionnel, avec ses 16 boutons dédiés aux fonctions lecture de DVD de la Play 2, et un système de fonctionnement par infrarouges. Sa disponibilité sera calée sur la sortie de la console.*

SANS DÉPENSER PLUS

Q *Est-ce vrai qu'il faudra ajouter 500 F pour avoir le lecteur de DVD sur PS2 ?*

Fabien Taussac, 16 ans, Montamisé (86)

R *Nul besoin de débourser plus pour profiter de l'option lecture vidéo de Play 2 : le lecteur de DVD y est implanté en série ! Il fallait juste, jusqu'à maintenant, valider cette option à l'aide d'un CD d'utilitaires et d'une Memory Card officielle PlayStation 2 (fournis avec la console). Le programme dédié à la lecture de DVD-Vidéo s'implantait alors sur cette dernière, et il n'y avait plus qu'à s'en servir comme « pilote » (commande des fonctions périphériques). Depuis que des problèmes sont apparus sur les Memory Card, ce pilote est désormais inséré dans les composants même de la console, sur les séries à venir.*

ERREURS DE JEUNESSE !

Q *J'ai entendu dire à la radio locale que la PS2 avait beaucoup de problèmes de mémoire et qu'elle ne lisait pas les DVD correctement. J'aimerais savoir si ces rumeurs sont exactes.*

Un lecteur suisse

R *Certains problèmes ont été constatés sur les toutes premières Play 2 au niveau de la lecture de DVD. Ils auraient pour origine un dysfonctionnement au niveau des cartes mémoire, lorsqu'une sauvegarde de jeu se trouvait dessus (celles-ci étaient réquisitionnées pour l'option lecture de DVD). Quelques rumeurs mettent aussi en cause l'épaisseur des disques (certains DVD sont dotés d'une double couche d'informations, à l'inverse des CD de jeux classiques, eux, monocouches), qui entraînerait des problèmes de lecture. Des points qui restent nébuleux, néanmoins, puisqu'on ne sait pas si le problème a été constaté en série ou si c'est simplement l'affaire de quelques modèles récalcitrants... En outre, il arrive que des problèmes de ce type soient constatés sur des lecteurs de DVD « classiques ». Une solution à ce moment : recourir à une mise à jour des fonctions de lecture, par l'intermédiaire d'un CD. Cela pourrait bien être le cas, à l'occasion, pour la Play 2.*

Envoyez vos questions à : sjensen@hfp.fr ou DVD Land PlayStation Magazine - immeuble Delta - 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex

ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION + DUAL FORCE 790 F + 100 F de bon d'achat*

VOLANT + PEDALIER ACT LABS + CARTE PSX 590 F
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LICENCIE SONY [illegible]
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE 260 F
VOLANT + PEDALIER MC 2 490 F
SIEGE BACQUET 790 F

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY PRO VF+K7 340 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7 340 F
MEUBLE DE RANGEMENT 79 F
TOUR RANGE CD COULEUR 49 F
GAME BOOSTER 300 F
CABLE LINK 99 F
VIRTUAL GUN 240 F
V.G.A BOX 490 F
PRISE PERITEL RGB 49 F
PACK DE VIBRATION 99 F
RALLONGE MANETTE 49 F
COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE 99 F
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS + BOITE 49 F
CARTE MEMOIRE 30 BLOCS + BOITE 59 F
PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE 140 F
PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE 99 F
PACK 3 CARTE MEMOIRE METAL+BOITE 110 F
CARTE MEMOIRE 120 BLOCS 140 F
PACK 2 MANETTES SANS FILS 190 F
PACK 2 MANETTES SANS FILS DUAL FORCE 340 F
MANETTE TURBO 49 F
MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE 99 F
MANETTE DUAL SHOCK 190 F
ADAPTATEUR MULTIJOUEUR 190 F
VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR 120 F
COQUE COULEUR PSX SERIE: 5000 A 0000 99 F

PLAYSTATION — JEUX NEUFS EUROPEENS

ACE COMBAT 3 349 F; ALUNDRA 2 199 F; ARMORINE 299 F; ARMY MEN SARGE'S HEROES 369 F; ASTERIX LE FILM 299 F; BALLISTIC 249 F; BATTLETANX GLOBAL ASSAULT 349 F; BLOODY ROAR 2 299 F; BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE 199 F; CAESAR PALACE 2000 329 F; CASTROL HONDA SUPERBIKE 299 F; COLIN MC CRAE RALLY 2 299 F; COLONY WARS 3 199 F; CONSTRUCTOR + MEMO 249 F; COOL BOARDERS 4 299 F; CRASH TEAM RACING + PORTE CD 349 F; CROC 2 369 F; DIE HARD TRILOGY 2 369 F; DINO CRISIS + RESIDENT EVIL 2 369 F; DISCWORLD NOIR 299 F; DRACULA RESSURECTION 369 F; DRAGON BALL FINAL BOUT 249 F; DUNE 2000 369 F; ECW HARDCORE REVOLUTION 329 F; EHRGEIZ 299 F; EURO 2000 369 F; EVERY BODY'S GOLF 2 199 F; F1 2000 369 F; F1 RACING CHAMPIONSHIP 369 F; F1 WORLD GRAND PRIX 299 F; FEAR EFFECT 369 F; FIFA 2000 349 F;
FIGHTING FORCE 2 359 F; FINAL FANTASY VIII 399 F; FORMULA ONE 99 COLLECTOR 199 F; GALERIANS 290 F; GAUNTLET LEGENDS 360 F; GEKIDO URBAN FIGHTERS 340 F; GRAN TURISMO 2 299 F; GRANDIA 369 F; GUILTY GEAR 290 F; GUNGAGE 249 F; GUY ROUX 2000 [illegible]; HOGS OF WAR [illegible]; HUGO 2 [illegible]; ISS PRO EVOLUTION [illegible]; JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS [illegible]; JEREMY McGRATH S.CROSS 2000 [illegible]; JIMMY WHITE'S CUEBALL 2 [illegible]; J.MADDEN 2000 [illegible]; JOJO'S BIZARRE ADVENTURE [illegible]; KNOCK OUT KINGS 2000 [illegible]; LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER [illegible]; LEGEND OF KARTIA [illegible]; LEGEND OF LEGAIA [illegible]; LEGO RACERS [illegible]; LE MONDE DES BLEUS [illegible]; LES SCHTROUMPFS [illegible]; LEGO ROCK RAIDERS [illegible]; MARVEL VS CAPCOM 329 F; MEDIEVIL 2 199 F; MEDAL OF HONOR 369 F; METAL GEAR SOLID + METAL GEAR; MISSIONS SPECIALS 299 F; MICRO MANIACS 299 F; MIDNIGHT IN VEGAS 349 F; MIGHT & MAGIC CRUSADER 369 F;
MISSION IMPOSSIBLE 299 F; MUPPET RACE MANIA 199 F; MUSIC 2000 299 F; NASCAR 2000 369 F; NBA 2000 369 F; NBA SHOWTIME 299 F; NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 369 F; NFL EXTREME 269 F; NHL 2000 369 F; POOL ACADEMY 219 F; PREMIER MANAGER 98 249 F; PREMIER MANAGER 2000 349 F; RAILROAD TYCOON 2 349 F; RALLY CHAMPIONSHIP 369 F; RALLY MASTERS 360 F; RAT ATTACK 299 F; RAYMAN 2 369 F; RAZMOKET FONT LEUR CINEMA 349 F; RAZMOKET 2 [illegible] 369 F; READY TO RUMBLE 2 369 F; RESCUE SHOT 199 F; RESIDENT EVIL 3 [illegible]; RESIDENT EVIL SURVIVOR [illegible]; RIDGE RACER COLLECTOR [illegible]; ROAD RASH JAILBREAK [illegible]; ROADSTERS [illegible]; ROLLCAGE STAGE 2 [illegible]; RONALDO V-FOOTBALL [illegible]; SAGA FRONTIER 2 [illegible]; SHADOWMAN [illegible]; SHAOLIN 329 F; SHERIF FAIS MOI PEUR 210 F; SILENT HILL 329 F; SPACE DEBRIS 269 F; SOUTH PARK LUV SHACK 299 F;
SOUTH PARK RALLY 299 F; STAR OCEAN 2 199 F; STAR WARS: JEDI POWER BATTLES 290 F; STREET FIGHTER ALPHA 3 269 F; STREET FIGHTER COL. 2 269 F; STREET FIGHTER EX+ALPHA 2 [illegible]; STREET SKATER 2 369 F; SUPERBIKE 2000 369 F; SYPHON FILTER 2 299 F; TARZAN 349 F; THEME PARK WORLD 369 F; TINY TANK 299 F; TOMBI 2 [illegible]; TOMB RAIDER 1 + 2 249 F; TOMB RAIDER 4 249 F; TOSHIDEN 4 349 F; TOY STORY 2 369 F; TRACK N FIELD 2 369 F; UEFA 2000 369 F; URBAN CHAOS 369 F; VAGRANT STORY 290 F; VAMPIRE HUNTER D 369 F; VANDAL HEART 2 329 F; VEGAS GAMES 349 F; VICTORY BOXING 3 349 F; VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE 269 F; WARPATH JURASSIC PARK 369 F; WILD ARMS 249 F; WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 220 F; WWF SMACK DOWN 349 F; X-MEN VS STREET FIGHTER 269 F; X-FILES 349 F; YANNICK NOAH 2000 290 F

PROMO PSX — JEUX NEUFS EUROPEENS

AIR COMBAT 99 F; ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT 149 F; APE ESCAPE 149 F; ATLANTIS 149 F; BATTLE SPORT 99 F; BUGS LIFE 169 F; C.C. ALERTE ROUGE 149 F; C.C. MISSION TESLA 149 F; CENTIPEDE 169 F; CHINE 140 F; COLIN MCRAE RALLY 169 F; COUPE DU MONDE 98 129 F; CRASH BANDICOOT 3 169 F; CROC 169 F;
DIE HARD TRILOGY 169 F; DREAMS 149 F; FIFA 99 169 F; FIFA 98 129 F; FINAL FANTASY 7 149 F; FORMULA ONE 97 149 F; FORMULA ONE 99 140 F; FORSAKEN 99 F; G.POLICE 99 F; G.POLICE 2 90 F; GRAN TURISMO 149 F; GTA 2 199 F; GUARDIAN OF DARKNESS 149 F; HEART OF DARKNESS 169 F; HERCULE 149 F; IRON BLOOD 99 F; ISS PRO 169 F; JONAH LOMU RUGBY 199 F; L'AMERZONE 160 F;
LUCKY LUCKE 169 F; MAGIC CARPET 99 F; MEDIEVIL 149 F; METAL GEAR SOLID 169 F; MICKEY 149 F; MONACO GP 2 99 F; MOTO RACER 149 F; MOTO RACER 2 160 F; MULAN 99 F; NASCAR 99 99 F; NBA LIVE 99 149 F; ODDWORLD: L'EXODE D'ABE 149 F; POINT BLANK 2 90 F; POINT BLANK 2 + GUN 149 F; POPULOUS 149 F; RAYMAN 99 F; RC STUNT COPTER 169 F; REVOLUTION X 99 F;
RIDGE RACER 4 140 F; ROCK'N ROLL RACING 2 99 F; SMALL SOLDIERS 99 F; SPEED FREAKS 99 F; SPYRO 149 F; SPYRO 2 190 F; STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 169 F; TAIL CONCERTO 149 F; TEKKEN 3 149 F; TIME CRISIS 149 F; TOCA TOURING CAR 2 169 F; TOMB RAIDER 2 169 F; TOMB RAIDER 2 + MEMO + SOL 199 F; TOMB RAIDER 3 169 F; TRUE PINBALL 160 F; VIRUS 149 F; V-RALLY 2 160 F; WIPE OUT 3 99 F; WORMS 160 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3 — PARIS RIVOLI 01 40 27 88 44; VOLTAIRE 01 48 05 42 88; LILLE; BETHUNE 03 20 57 84 82; FAIDHERBE 03 20 55 07 43; VANNES 02 97 42 00 91
GAME'S REGION PARISIENNE — PARLY 2 01 39 55 19 20; CERGY 3 01 30 75 95 42; ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43
GAME'S NORD — DOUAI 03 27 97 07 71; LILLE 03 20 13 92 92; VALENCIENNES 03 27 41 07 13
GAME'S AUTRES — LENS 03 21 70 01 47; AMIENS 03 22 91 73 33; REIMS [illegible]; MONTPELLIER 04 67 92 05 00; VAL THOIRY [illegible]

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32
CONSOLES ET JEUX | PRIX — TOTAL A PAYER
Je joue sur : PC / PLAYSTATION / NINTENDO 64 / SATURN / DREAMCAST / DVD / GAME BOY
Nom / Prénom / N° Client / Age / Téléphone / Adresse / Code Postal / Ville / Signature
Mode de paiement : Chèque postal / Chèque bancaire / Contre remboursement +35F / Mandat Cash / CB exp: ___/___ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX 1F23/mn

PSX MAG 06/00

Par Jean Santoni

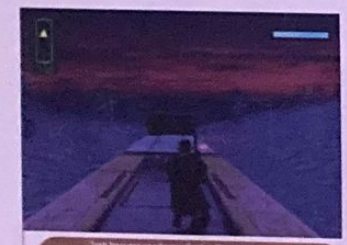
CHASE THE EXPRESS

Editeur : Sony Computer Entertainment Europe

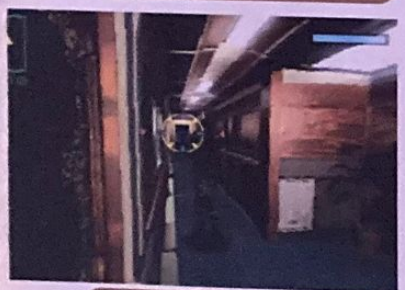
Développeurs : Sugar Rockets (Japon) - Disponibilité : été 2000

UN RESIDENT-LIKE DE PLUS

A mi-chemin entre Resident Evil et Syphon Filter, Chase the Express tentera de satisfaire les adeptes d'un genre de plus en plus présent.



Jack trouvera une bonne dizaine d'armes pour accueillir les terroristes.

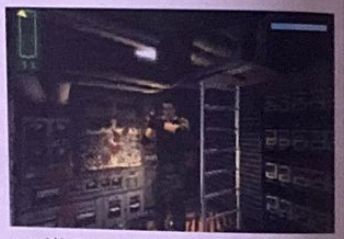


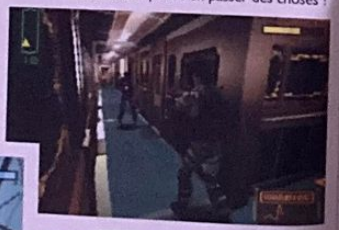
Notre personnage peut effectuer des roulades sur le côté. Pas très utile compte tenu de l'étroitesse des pièces !

Après une sortie des plus discrètes au Japon au mois de mars dernier, Chase the Express arrivera sur le vieux continent cet été. C'est peut-être le succès de la série Syphon Filter ainsi que l'engouement du public européen pour les jeux d'aventure à la Resident Evil qui a finalement décidé Sony. Ce Resident-like développé par Sugar & Rockets met en effet lui aussi en scène un commando hyper entraîné (Jack) qui va devoir sauver le monde tout seul comme un grand. Le scénario, lui, ne surprendra personne. C'est à se demander si les game-designer ne se sont pas tapés toute la filmographie de ce fantastique acteur qu'est Steven Seagal ! Après une petite visite diplomatique en Russie, l'ambassadeur de France, sa famille et des membres éminents de l'OTAN décident de rentrer en France à bord d'un train à grande vitesse du gouvernement, le Blue Harvest. Evidemment ce convoi un peu particulier est pris d'assaut par un groupe de terroristes para-militaires, les Cavaliers de la Révélation. Sans qu'on comprenne vraiment pourquoi, les terroristes truffent les wagons de charges thermonucléaires et menacent de tout faire péter une fois arrivés à Paris ! Votre mission consistera donc à infiltrer le train, pour sauver les otages et désamorcer les charges avant qu'il ne soit trop tard !

SÉRIE B OU Z ?

Comme nous l'évoquions un peu plus haut, Chase the Express est ce qu'on appelle communément dans notre jargon un Resident-like pure souche. Détail amusant, on retrouve le même système d'inventaire, les fameux blocs-notes, et un système de gestion de l'encombrement très similaire sauf qu'ici on ne vide pas son sac dans un coffre mais dans les chiottes ! Les développeurs sont carrément allés jusqu'à repomper la police de caractère de Resident pour les dialogues ! Décidément, il y en a qui manquent d'imagination ! Concernant l'aspect technique du soft, à l'instar de Dino Crisis, ce titre propose des décors entièrement réalisés en « troidé » temps réel. Un choix technique pour le moins discutable car comme dans le jeu de Capcom, on a affaire exclusivement à des plans fixes avec changement d'angle de vue, en d'autres termes, on n'assiste jamais à des mouvements dynamiques de caméra. Seul avantage : il est possible de regarder tout autour de soi via une touche du pad. D'autre part avec un tel procédé, les décors perdent considérablement en beauté. Sans être repoussant, l'aspect graphique de Chase the Express se situe à des années lumière de la finesse des environnements 2D pré-calculés des Resident Evil. Mais le plus gros défaut de ce titre reste indéniablement les angles de vue, mal adaptés aux fusillades. La focale est souvent trop proche de Jack, résultat, les adversaires se trouvent hors de votre champ de vision. Pratique pour viser ! Quant à l'intérêt et au rythme de l'aventure, comme le veut la coutume, il faudra patienter bien gentiment jusqu'au mois prochain pour en savoir plus. Ce titre tient sur 2 CD et sur deux CD il peut s'en passer des choses !





La train se compose de plus de 10 voitures contenant de nombreuses salles.

100 % Jap' !

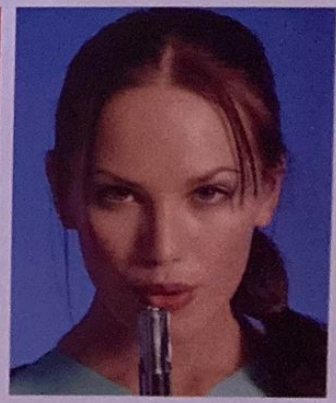
Chase the Express a été développé par Sugar & Rockets, un studio interne de Sony Computer Entertainment. Le game designer, Mika Higashi, est connu pour avoir produit Blue Stinger, l'un des tout premiers jeux d'aventure/action de la Dreamcast (encore un Resident-like !). Actuellement, il bosse sur le développement de Tenchu 2, que n'hésitons pas à le rappeler, fait incontestablement partie des titres les plus attendus par les membres de la rédaction ! Sinon, ce studio nippon est à l'origine du troisième volet de Jumping Jack Flash intitulé Robbie Mon Rêve (!), titi jeu complètement délirant dans lequel le joueur incarnait un énorme lapin mécanique !

Par Xavier Bruis

LA NOUVELLE LARA CROFT

Et encore une ! Eidos s'offre une nouvelle égérie dont les atouts ne devraient pas manquer de nous faire oublier ceux des précédentes. Hum... !

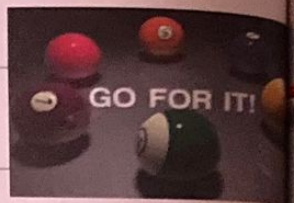
Si je vous évoque la personne de Lucy Clarkson, la majorité d'entre vous est sûrement incapable de mettre un visage sur ce nom. Certains pensent qu'il s'agit de la petite boulotte blondinette de la série Dallas. Perdu, elle s'appelait Ewing. Allez, je vous donne quelques indices : elle n'a pas encore 18 ans, elle est Anglaise, mesure 1m80, et possède des mensurations de rêves (90-60-90). Votre perspicacité vous fait chercher dans la direction du mannequina, et vous avez raison. Peu connue jusqu'à l'aube du mois de mai (hormis pour les fans de Vivienne Westwood, dont elle fut l'égérie), cette charmante jeune fille incarne pourtant l'un des personnages les plus célèbres à travers le monde entier. Dernier indice, prédestination oblige, toutes deux portent les mêmes initiales. Ah, ah ! Celui qui vient de dire Laetitia Casta, c'est bien tenté, mais ce n'est pas ça ! Je vous le donne en mille, c'est la magnifique, la superbe, la pulpeuse Lara Croft. Lors du dernier salon de l'E3, Eidos et Core Design ont levé le voile sur la nouvelle représentante de l'héroïne de Tomb Raider. Souhaitons bonne chance à Lulu (maintenant on se connaît) et qu'elle nous envoûte avec ses atouts de chocs et de charmes.



LA PLUS CONNUE DES INCONNUES

POOL ACADEMY

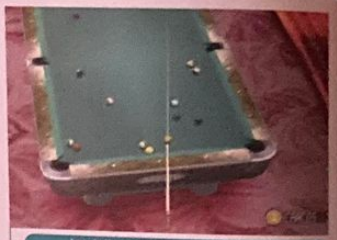
L'ART DÉBOULE SUR LE TAPIS



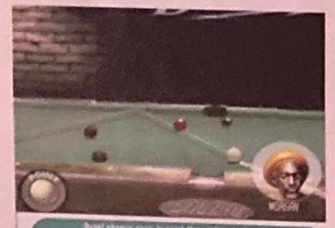
Editeur : Ubi Soft - Développeur : Sun Soft (Japon) - Disponible : juin 2000

Le billard a ses adeptes. Impossible de ne pas les tenir informer de l'évolution des dernières simulations actuellement en préparation. Pool Academy nous vient tout droit du Japon.

Les amateurs de billard ont bien failli voir leurs espérances tomber à l'eau une fois de plus. Il y a quelques jours, une version de Snooker devait être testée dans le magazine que vous êtes en train de lire consciencieusement. Manque de chance, cette dernière qui a prit le TGV comme une grande, de Lyon jusqu'à la rédaction a dû égarer ses informations en route. Le CD inséré dans notre belle console verte toute neuve refuse obstinément de tourner. Ne vous inquiétez pas, ce n'est que partie remise. Hier, veille du bouclage, ô miracle, un autre jeu de boules colorées vient d'atterrir sur mon bureau. C'est du Pool ! C'était sûrement écrit quelques part, le billard se devait de faire une apparition ce mois-ci.



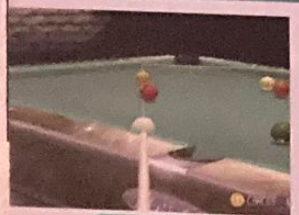
Les ralentis permettent de revoir vos plus beaux coups.



Avant chaque coup, le point d'impact sur la blanche doit être ajusté pour mettre de l'effet.

DES JEUX PEU COMMUNS

A n'en pas douter, vous connaissez le Pool avec ces boules rouges et jaunes. Mais connaissez-vous la version du jeu de la neuf à la Japonaise, le jeu de puce, la rotation et le bowlard ? Non ! Et pourtant, ce sont bien les 4 formes de jeu proposées dans Pool Academy. Seul le mode Rotation reprend les règles classiques du Pool. Les 3 autres sont inédits. La « 9 à la Japonaise», consiste à toujours empocher la bille ayant le plus faible numéro. Si cette bille a été sélectionnée avant le début de la partie, elle rapporte des points supplémentaires. C'est un jeu avec bonus et handicaps. Le bowlard : il s'agit d'une transposition des règles du bowling au billard. Enfin, le jeu de puce qui manie les règles à l'envers : commencez par empocher la blanche puis les boules de l'adversaire. Les inconditionnels de la tradition pure et du classicisme crieront au scandale, mais un peu de changement n'a jamais fait de mal. Pool Academy reste néanmoins un jeu de simulation. Tous les coups possibles réalisés en salle pourront être effectués. Avec les nombreuses vues, la modification de l'angle de la queue (jusqu'à 90° pour de superbes rétros), le point d'impact sur la blanche pour donner plus ou moins d'effet, ce titre permet de retrouver les sensations comme sur une vraie table. La confrontation entre 7 personnages, dont l'expérience de jeu diffère, permettra aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés d'évaluer leur niveau. Pour les plus talentueux, un mode Artistique composé de 40 figures fera le bonheur des Yoshikazu Kimura en herbe (voir encadré). Avec un graphisme réaliste et une interface sobre mais très explicite (contrairement à celle proposée dans Jimmy White Cueball's 2), Pool Academy comporte cependant des défauts : il n'est pas possible de remettre de la craie, les musiques sont les mêmes que dans votre ascenseur, une seule table est disponible, et surtout, aucune jauge ne permet de régler correctement la puissance des coups. Dommage. Ces quelques ombres au tableau ne devraient pas empêcher les fans de concentration et de tapis vert de passer de bons moments.



Les lignes de trajectoires virtuelles facilitent la tâche aux débutants.

Chaque fois qu'une boule est empochée, le numéro de celle-ci sera visible à l'écran.

Yoshikazu Kimura

Le maître de billard artistique, né à Kyoto en 1931, vous propose ses 40 de ses plus belles figures. Sans conteste, ce mode est destiné aux joueurs expérimentés, puisque d'incroyables effets devront être appliqués à la blanche pour réussir chacun de ces coups. Réussir quelques dix boules en même temps ne s'improvise pas au premier essai. Mais les novices pourront tout de même s'y essayer, une didactique est fournie pour chaque figure. C'est un excellent moyen pour comprendre la façon dont il faut placer les effets sur les boules. Au total, 40 cinématiques (montant en scène le maître lui-même) pourront être visualisées, à condition que vous réussissiez les figures imposées auparavant !

http://www.ubisoft.fr

+ DE 180 MAGASINS
Difintel - Micro
N°1 DU JEU VIDÉO/MULTIMÉDIA EN EUROPE
Offre à ton père un kit Mobicarte
offre Spécial «Fête des Pères»
de -30% à -70%
Achète! Vends! Echange! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.
Pour 100 Frs d'achat sur les produits MAGIC UNE CARTE TERRAIN ARENA
PROPHÉTIE
ET DIFINTEL t'offre 1 JEU VIDEO!*
OFFERTE !!!! par Difintel-Micro et Wizard of the Coast.*
CARTES COLLECTORS
MAGIC L'Assemblée
Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.
N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !
FRANCE
SUISSE
ESPAGNE
BELGIQUE
OUVERTURES PROCHAINES
FRANCE DOM-TOM
PORTUGAL

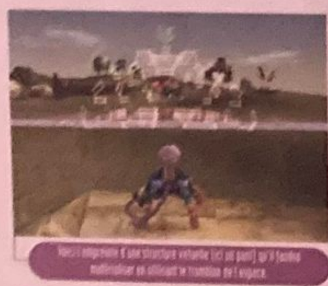
Entre chaque mission, vous avez droit à des cut-scenes plutôt réussies.

TERRACON

PAS FACILE D'ÊTRE UN ROSWELL

Editeur : Sony Computer Entertainment Europe - Développeurs : Pictures House Software (Angleterre) - Disponible cet été

Un petit studio britannique nouveau venu dans le monde de la PlayStation nous invite à incarner un extraterrestre. Au programme : des missions visant à sauver l'univers tout entier. Rien que ça.

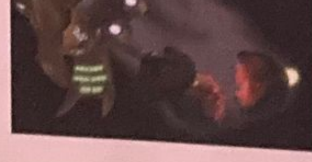


Voici l'empreinte d'une structure virtuelle (ici un pont) qu'il faudra matérialiser en utilisant le [illegible] de l'espace.

Sur Play, depuis quelques mois, les petites productions de série B se multiplient. Terracon fait incontestablement partie de cette catégorie. Ce titre édité par SCE Europe est développé par un studio totalement inconnu, Pictures House Software. Ne m'en demandez pas plus ! J'ai eu beau chercher sur cette gigantesque toile de l'information qu'est le « ouaib », rien, nada, que dalle, que pouic. Je suis sorti bredouille de mon « surf ». Bah, tant pis pour la minute culturelle, vous brillerez en société une autre fois, entrons dans le vif du sujet.

RÉPÉTITIF !

Terracon est donc un petit jeu d'action dans lequel vous allez incarner un ET qui a toutes les caractéristiques physiques d'un Roswell. En clair : une tête surdimensionnée, pas de cheveux sur le caillou (un peu comme François Tarrain), des gros yeux ovales et vitreux, trois doigts pas plus aux mains et aux pieds et un teint blafard qui tend vachement vers le gris cadavre (comme notre rédacteur en chef après un bouclage difficile). L'action se situe dans une galaxie très lointaine et vous oppose aux forces belliqueuses du Terracon. Hum, heu, Terracon, kesako ? Avant de devenir le principal souci des habitants de la planète de notre héros, le Terracon était une entité esclave chargée de terraformer (comprenez : générer) des planètes pour le compte du gouvernement. Problème, cette entité à force de terraformer à tout va est devenue trop puissante, trop intelligente. Un conseil se réunit et décide de détruire le bestiau qui riposte en tuant les émissaires du conseil et en déclenchant un petit cataclysme stellaire. Classique. Sans pour autant porter les stigmates d'une bombe ludique, ce titre ne manque pas de charme. Ce jeu d'action très orienté tir bénéficie, en effet, d'une réalisation technique d'un bon niveau (moteur 3D performant, effets spéciaux à la mode) et d'une mise en scène très dynamique. Sa principale originalité réside toutefois dans le flingue qu'utilise Xed. Le rétromatique a, en fait, deux fonctions : détruire et générer des objets virtuels qui permettront à notre héros de progresser dans les niveaux (le jeu se divise en missions). En fait, ces objets virtuels sont des empreintes de structures (pont, plate-forme, balise de téléportation, générateurs, etc.) représentées en fil de fer. Sous cette forme, elles ne sont d'aucune utilité (une empreinte de pont ne pourra pas être traversée, par exemple). Pour matérialiser ces empreintes et donc les rendre fonctionnelles, il faut tout bêtement tirer dessus. Le nombre de tir dépendra de la taille de la structure. A vous de chercher un peu partout des munitions pour recharger le rétromatique. Tout le gameplay de Terracon est basé là-dessus. Et c'est là que le bât blesse. Après 7 missions, un constat s'impose : l'action semble manquer de variété : détruire, trouver munitions, matérialiser, etc. Mais, chaque chose en son temps, attendons la version finale pour juger définitivement de l'intérêt de ce titre, sait-on jamais, les surprises, ça existe.



Gotcha !

Merci Alexander Graham Bell ! Bon, ouais, un bon petit coup de téléphone, c'est parfois plus pratique qu'un « surf » sur le Net. [illegible] on peut finalement vous parler de Pictures House Software ! Terracon est effectivement le premier titre réalisé par ce jeune studio de développement britannique. Cependant, il faut savoir que cinq membres de l'équipe ont déjà travaillé sur de gros projets dont le fameux Die Hard Trilogy. Simon Pick, le lead-programmeur fait même partie des vieux de la vieille. Son premier jeu, Dare Devil Denis remonte au début des années 80 ! Ce baroudeur de la programmation a à son tableau de chasse la conception de plus de 18 titres ! Des noms ! On veut des noms ! [illegible] et [illegible] pour les plus connus. Pictures House Software emploie actuellement 9 personnes et son QG est basé dans le centre de Londres près de [illegible] Station (les bureaux donnent sur Buckingham Palace !). Enfin, le team bénéficie du soutien financier et technique de Sony Computer Entertainment. Voilà, pour la minute culturelle !

Si vous n'arrivez pas à le prononcer, tapez-le.

URwired.fr

• JEUX VIDEO et DVD chez vous en 24 h.* •

*Pour toute commande passée avant 15h. Envoi par Colissimo en 24h pour la Région Parisienne et en 48h pour la France Métropolitaine (garantie par la Poste).

INTERDIT aux + de 18 ANS

Barbie nous avait déjà fait souffrir avec son aventure équestre bien médiocre. Voilà qu'elle se découvre maintenant une passion pour les sports extrêmes, qui n'ont réellement d'extrême que leur nom !

Editeur : Mattel Multimédia - Développeur : Rune Craft (U.S.) - Déjà disponible

BARBIE SPORTS EXTRÊMES

BARBIE FAIT DU SNOWBOARD

Barbie a décidé de concourir pour le tenue vestimentaire la plus laide du millénaire. Aide-la à choisir de beaux habits

Barbie a décidé de perdre sa cellulite avant l'été et a besoin de votre aide. On commence par choisir la tenue adéquate, toutes plus laides les unes que les autres, avant de chausser ses rollers ou son board pour rider dans la peuf. Aaarrrrgh, Barbie montée sur une planche, quelle hérésie ! Bref, l'épreuve de snowboard se décline en 4 niveaux avec, au choix, shooter les ballons roses ou les bonshommes de neige, avec quelques grabs en bonus. L'esprit de compétition reprend ses droits pour un slalom « rapide » contre l'une de ses copines, avec en sus des commentaires insupportables. Si vous êtes plutôt dans l'esprit « street », les rollers sont faits pour vous. On aurait pensé que Barbie aurait préféré taquiner une planche de skate. Eh bien non, les rollers, ça fait plus fille. Rebelote, on retourne au magasin le plus kitsh du monde pour choisir sa tenue de sport préférée, avant d'acheter ses rollers ; et il vous est même offert de jouer les DJ en herbe, en choisissant la musique que vous voulez. Ensuite, on commence avec la paire de patin la moins chère, en attendant d'amasser un peu d'argent en récoltant des tickets magiques. Bon, on notera une évolution positive par rapport à la précédente Aventure Equestre de notre amie blondinette, ce qui n'était pas trop dur vu son niveau zéro. Il est aussi curieux d'avoir intitulé cette nouvelle aventure « Sports Extrêmes » au pluriel, alors que les épreuves sportives ne sont qu'au nombre de… deux (vous me direz, le pluriel débute à partir de deux… logique). On nous aurait menti ? Pourquoi ne pas avoir envisager Barbie sautant en parachute - on imagine l'option Barbie se trompe et prend son sac à dos - ou faisant du parapente ? Ajouter quelques épreuves aurait été une idée judicieuse. Je ne vois pas comment l'attention des plus jeunes sera captivée avec seulement deux épreuves dont on a vite fait le tour ! Il est vrai que ces épreuves extrêmes sont destinées aux cinq ans et plus. Est-ce que l'on trouve à cet âge-là les aventures en 3D de Barbie palpitantes, rien n'est moins sûr. Les p'tits jeunes sont de plus en plus exigeants et se lassent très vite. Barbie Sports Extrêmes n'est pas un titre qui les passionnera.

Je suis blonde et imposse mes mensurations improbables depuis plus de 50 ans aux petites filles du monde entier. Je suis, je suis

Vous ne rêvez pas : c'est bien Barbie qui nous place un joli grab tranquille

L'avis de Florence 7 ans

C'est un peu mieux que le jeu d'avant avec les chevaux, mais Barbie n'est pas facile à manier quand elle a ses rollers, et j'ai du mal à voir les endroits où la diriger. C'est un peu toujours la même chose.

Sa note sur le jeu : 2

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
8 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Campuses
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
167 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77500 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Cial Art de Vivre Niv 1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
14 rue de la Pompoise
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
2 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY(92)
23 av de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 663 666

BOULOGNE (92)
60 av du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C. Cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Cial Parinor - Niv. 1
Sortie Aulnay-sous-Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
60 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS(93)
C. Cial St Denis Basilique
Boutique des Arbalestriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Cial DRANCY AVENIR
Rue de Stalingrad - N 186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Cial PINCEVENT N° 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
3 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
94 av. de Fontainebleau Niv. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Cial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Cial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Cial Intermarché St-Clair
14200 HEROUVILLE St Clair
Tél : 02 31 931 922

TOULOUSE (31)
14 allées Jean-Jaurès
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Lepelletier
59000 LILLE
Tél : 03 20 319 559

FLERS (59)
C. Cial Continent Dioon-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 99 05 05

COMPIEGNE (60)
37, Galeries Saint-Corneille
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 32 30

LYON (69)
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
OUVERTURE EN JUIN 2000 !

LE MANS (72)
44, rue du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 6004

ALBERTVILLE (73)
C. Cial GRAND CAMPO
Av. du Chanay
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Cial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 84 88

AMIENS PC (80)
rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gérard Mulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

ouvert le dimanche
jeux en réseau sur PC

SCOREGAMES
Partenaire SKYROCK

BON DE REDUCTION
35F
SCOREGAMES MULTIMEDIA
DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
EURO 2000 OU Need For Speed : Porsche 2000
(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 334F)
VALABLE JUSQU'AU 30/06/2000

SCORE-GAMES VOUS OFFRE
UN BON D'ACHAT DE 35F
VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES
OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

▶ SPORT/FOOTBALL

▶ COURSE

PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720
OU ADRESSEZ LES A :
SCOREGAMES VPC - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex
36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 36 685 686*

Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux + de 18 ANS

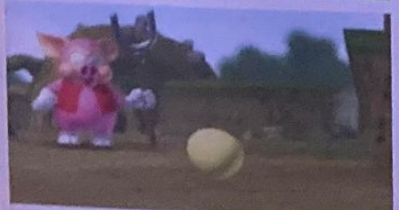
En général, les jeux proposés à nos chères têtes blondes n'ont pas pour habitude d'enthousiasmer les foules. Tombi sort du lot et nous offre une aventure ludique originale et entraînante.

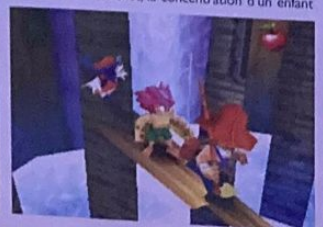
Editeur : Sony C.E. - Développeur : Whoopeecamp (Japon) - Disponible en juin

TOMBI 2

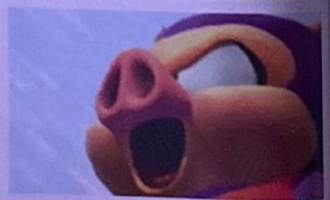
A LA RECHERCHE DE TABBY

Les angles de caméra ne permettent pas une vue d'ensemble, ce qui se révèle assez gênant





Notre héros avec sa coupe de punk rose peroxydée évolue dans un univers très coloré et enchanteur. Tombi se balade gaiement dans un pays imaginaire peuplé de cochons maléfiques, afin de retrouver son amie de longue date Tabby. En chemin, il lui faudra porter secours aux nombreux habitants du pays et venir à bout des obstacles qui jonchent son périple. Et pour une fois, l'aventure s'annonce assez longue. Tombi 2 n'est pas un simple jeu de plate-forme, il réussit à allier action et épreuves multiples. Le tout est varié, puisque notre p'tit bonhomme a toujours quelque chose à faire. Malheureusement, le gameplay n'est pas à la hauteur et les angles de caméra sont souvent mal orientés. On ne peut pas régler la vue que l'on souhaite, pour faire un travelling de l'endroit où l'on se trouve avant, par exemple, de se jeter dans le vide. Ce qui, mine de rien, aura tendance à gêner le joueur lambda peu habitué au paddle et donc à décourager les plus jeunes. En outre, Tombi évolue dans un monde en 3D mais ne peut pas se déplacer comme bon lui semble et doit se soumettre au tracé d'un itinéraire. C'est tout de même frustrant de rester prisonnier d'un tracé linéaire, mais c'est une habitude dans les jeux pour enfants ; sans doute pour éviter qu'ils ne s'égarent et perdent du temps, et donc que leur intérêt diminue. En effet, la concentration d'un enfant



oscille entre 45 minutes et 1 heure ; alors il faut mettre le paquet pour augmenter leur rendement ! Et malgré quelques menus défauts, Tombi réussira haut la main à captiver un auditoire âgé de 8/12 ans. La longueur du jeu est aussi un autre atout. Après s'être habitué au gameplay légèrement ardu, les neurones se mettront en branle pour comprendre certaines énigmes dont la solution n'est pas toujours évidente, même pour moi. Et je n'ai pas honte de l'avouer. J'ai perdu une partie de mes cheveux à essayer de trouver le pourquoi du comment, car la marche à suivre n'est pas clairement énoncée, ce qui n'est pas plus mal, et j'ai aussi enduré les sarcasmes de mon entourage professionnel dont je dévoilerai les noms plus tard …

L'avis de Céline 9 ans

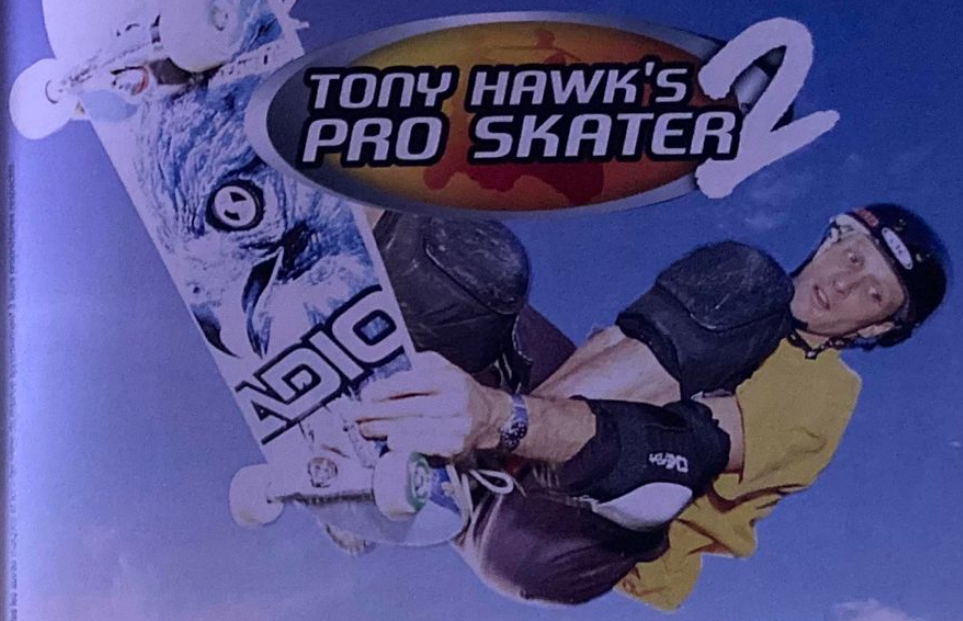
J'aime bien le personnage Tombi. C'est un peu dur au début et des fois on ne voit pas très bien où l'on va. Mais on a envie de continuer l'aventure pour savoir si Tombi va retrouver Tabby.

Sa note sur le jeu 7

GRAND CONCOURS

ACTIVISION & PlayStation MAGAZINE

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



1er Prix : 1 voyage pour 2 personnes aux États-Unis, à San Francisco, pour assister aux X-Games du 16 au 20 août 2000 et affronter des champions de skateboard

2e Prix : 1 lecteur de DVD

3e Prix : 1 skateboard complet Birdhouse signé par Tony Hawk

Du 4e au 32e Prix : 1 jeu PlayStation Tony Hawk's Pro Skater 2

DISPONIBLE EN SEPTEMBRE

Du 33e au 53e Prix : 1 T-shirt Birdhouse

Activision est une marque déposée de Activision, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Pour participer, il suffit de jouer à la démo spéciale Tony Hawk's Pro Skater 2 sur le CD de démos de PlayStation Magazine. Une fois votre parcours terminé, la démo vous fournit un mot de passe.

Envoyer votre mot de passe et votre score sur carte postale uniquement, en indiquant votre nom, prénom, adresse complète, e-mail (si possible), âge et n° de téléphone à l'adresse suivante :
ATVI FRANCE 25, rue Duguay 95100 ARGENTEUIL

Vous pouvez également vous inscrire sur le site Internet : [illegible]. Les inscriptions ou les cartes postales devront être envoyées avant le 28 juillet 2000 à minuit (cachet de la poste faisant foi pour les cartes postales). Un logiciel déterminera le classement des 53 meilleurs scores.

Pour consulter vos résultats il vous suffit de vous connectez sur le site [illegible] ou sur le 3615 PSNEWS (1,28 F/mn).

Règlement déposé chez Maître Laval, huissier de justice à Neuilly s/Seine (92), disponible sur simple demande.

Par Karine Nitkiewicz

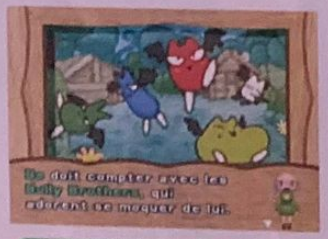
INTERDIT aux + de 18 ANS

Amateurs de jeux de tir, approchez-vous. Aujourd'hui, si vous touchez toutes les cibles mouvantes, vous gagnez le méga gros lot : un baladeur cassette de 1995, véritable objet de collection !

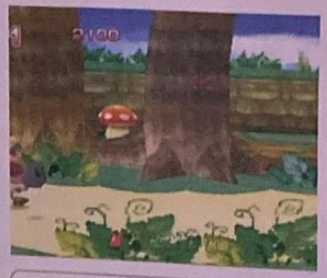
Editeur : Namco - Développeur : Namco (Japon) - Disponible en juin

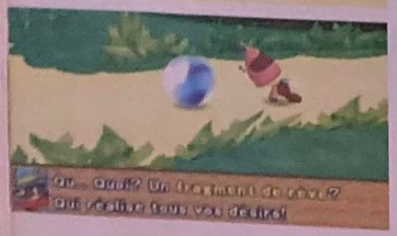
RESCUE SHOT

COMME À LA FÊTE FORAINE



Les cibles se déplacent suffisamment lentement pour que les plus jeunes réussissent à les atteindre sans trop de difficultés.





Namco s'est déjà essayé au shoot'em up avec Point Blank. Le principe est simple, on relie un gun à sa console et on tire sur tout ce qui bouge, par écran interposé évidemment. Ça ressemble à une version moderne du chamboul'tout, un jeu simple mais efficace qui a fait connaître aux kermesses en tout genre de belles heures de gloire. On visait des boites de conserve rouillées avec comme munitions des chaussettes rembourrées avec de vieux chiffons. Le progrès aidant, les consoles se sont substituées aux boîtes de conserve. Rescue Shot n'est pas un simple jeu de tir, mais aussi une sympathique aventure dans un monde semblable à celui des contes pour enfants. Bo est né d'un croisement improbable entre un chat, un lapin et un chien. De cette fusion, notre petit héros garde des traits marqués telles une grosse truffe et de grandes oreilles posées sur une tête énorme. Sa démarche semble rythmée par une petite musique joyeuse, mais son esprit cache une souffrance. En effet, Bo a perdu la mémoire depuis qu'il a chuté d'une falaise. Il doit maintenant composer dans un univers peuplé de chauve-souris taquines et de farfadets mesquins jeteurs de rochers. Les cibles ne se déplacent pas trop vite, et les tirs n'ont pas besoin d'être ultra précis pour les atteindre ; les plus jeunes pourront donc s'en donner à cœur joie. Evidemment, l'utilisation d'un gun fait toute la différence ; on peut s'essayer au paddle mais bon, même en mode Analogique, on galère pour atteindre toutes les cibles. Mais il ne suffit pas de tirer partout pour tout dégommer, quoique... Notre héros a besoin d'aide pour franchir les obstacles qui jalonnent son épopée, ainsi, on lui tire dans les fesses pour le faire sauter ! Attention à ne pas viser la tête sous peine d'entendre un bruit sourd de casserole assez marrant. Bo cherche à retrouver sa mémoire en collectant des fragments de rêve et se nourrit de noisettes et de pastèques. Attention, toutefois certains fruits sont pourris et altèrent la santé de notre ami Bo. L'ensemble se déroule dans une ambiance guillerette et attachante ; une aventure sympathique qui devrait séduire un public plutôt jeune.

Bo viendra plus facilement à bout des ennemis avec le gun approprié.

L'avis de Pierre 12 ans

Rescue Shot est un jeu original et drôle en même temps. On peut tirer sur presque tous les éléments du décor et obtenir des effets mastodontes comme une explosion ou des fruits pourris qui rendent Bo malade. C'est sympa, même si c'est un peu répétitif.

Sa note sur le jeu 6

addon
Vos nouveaux loisirs!

JEUX VIDÉO - DVD
Neuf et Occasion !
IMBATTABLE !

L'été arrive, joue moins cher !

BON D'ACHAT D'UNE VALEUR DE 35F

BON D'ACHAT D'UNE VALEUR DE 35 F
à valoir sur l'ensemble des jeux PlayStation neufs ou d'occasion d'une valeur supérieure à 180 F.*

LA SÉLECTION ADDON

ALUNDRA 2 | COLIN MCRAE RALLY 2 | YANNICK NOAH 2000 | BEATMANIA | GRAN TURISMO 2 | GALERIANS | LEGEND OF LEGAIA

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CERGY
Ctre Cial des 3 Fontaines
7, G° Place, 95000 Cergy
Tél. : 01 30 31 25 25

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 15 16

Pour être leader dans votre projet multimédia (jeu vidéo, PC, DVD), contactez-nous au 01 34 25 48 48

VERSION ORIGINALE

Par Edouard Duchamp

FINAL FANTASY 9

DIFFICILE DE RÉSISTER A L'APPEL DES CRISTAUX

Editeur : Squaresoft - Développeur : Squaresoft

Disponible en décembre 2000

Pour cet énième opus de la saga des Final Fantasy, Squaresoft affirme une fois de plus son talent. Paradoxalement, il effectue un retour aux sources tout en faisant preuve de maintes originalités. Du grand FF en perspective.

Les joueurs français ont découvert la saga Final Fantasy à travers les volets les plus « cyber », aussi, est-ce difficile de leur expliquer que Final Fantasy 9 est excellent parce qu'il retourne aux sources. En effet, même si les fans prêts à jouer à Final Fantasy en anglais ou en japonais furent nombreux à la sortie des épisodes précédant le 7, officiellement, on ne connaît pas le côté « fantasy » de Final Fantasy. Pourtant, il va falloir s'y faire, et ne pas contredire les spécialistes du genre, qui considèrent le 7 et 8, plus modernes, comme des « trahisons » et accessoirement les plus mauvais épisodes de la série (les puristes sont ce qu'ils sont...). Comme entre chaque volet de Final Fantasy, on ne garde aucun lien scénaristique avec les autres épisodes. On considère généralement que 1000 ans séparent chaque opus de Final Fantasy. Et cette fois-ci, la société a régressé jusqu'au moyen-âge, dans lequel un petit voleur possédant une queue de singe va connaître une incroyable aventure. Ce petit voleur du nom de Zitane (parfois écrit Zidane !), ce sera le joueur !

On se prépare pour l'assaut du vaisseau-théâtre.

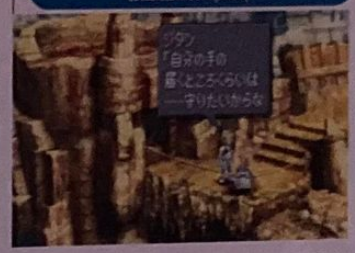
Comme vous le constaterez vous-même, les changements d'époque et d'ambiance impliquent une modification de style graphique. On revient donc au style très rond des premiers volets, que vous connaissez certainement si vous vous êtes procuré notre Hors-Série Final Fantasy. Dans ce monde fantastique, la base des pouvoirs réside dans des cristaux chargés d'énergie, et d'une personnalité propre. Chacun d'entre eux représente un élément, comme le feu, le vent, mais malheureusement on ne connaît pas leur nombre exact, ce qui promet des quêtes annexes nombreuses. Le jeu commence avec Zitane et ses comparses, les bandits de grand chemin. Ces derniers ont un plan à toute épreuve pour décrocher le jackpot : s'infiltrer dans le vaisseau-théâtre qui ne donne qu'une représentation par an. Malheureusement, pour Zitane, les choses ne se dérouleront pas comme prévu, et il se retrouvera avec une princesse un peu curieuse sur les bras, et devra gérer à la fois ce noble boulet et les ennuis qui tomberont comme de la grêle sur son petit crâne.

Premiers travaux

Voici quelques croquis qui ont servi pour la création des théâtres volants.

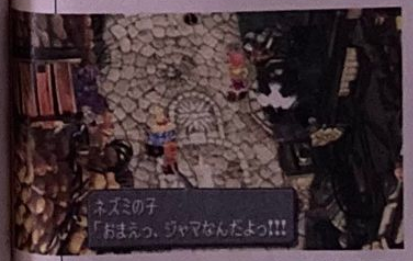
Nuina est vraiment un étrange personnage. A la manière de Cait Sith dans FF7.

Admirez la qualité graphique que nous promet ce nouveau titre de Squaresoft

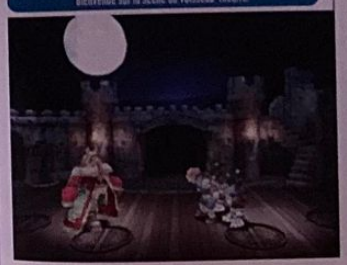


SYSTÈME ET PERSONNAGES INHABITUELS

Heureusement, il ne sera pas seul et pourra compter sur Vivi le petit magicien noir, Freya la guerrière froide, et Eiko, la jeune fille élevée par des Moogles. Les autres personnages qui rejoindront son groupe sont : Garnet la princesse dont il était question plus haut (vous savez le boulet aristocratique), Kuina, une créature avec une langue énorme, Salamander le solitaire expert en arts martiaux à la recherche de l'ultime technique, et enfin Steiner, préposé à la protection rapprochée de Garnet. Et pour créer tous ces personnages qui n'ont décidément rien de commun avec un Squall, on a fait appel au talentueux Yoshitaka Amano, artiste reconnu, peintre et character-designer de dessins animés et de jeux vidéo. Déjà responsable du design sur les six premiers épisodes de Final Fantasy, ce 9e volet marque son grand retour et avec lui le retour à la pure fantaisie. Au niveau du système et du déroulement du jeu, on ne sait pas encore grand-chose, Square gardant toujours secrets les systèmes de combats jusqu'au dernier moment. Tout ce que l'on sait, c'est Hironobu Sakaguchi, l'heureux producteur de la série, qui nous l'a appris lors d'interviews et de conférences diverses. Pour commencer, on retourne à un système de classes. Chaque personnage possède une classe dès le départ (Zitane est voleur, Vivi magicien, Salamander moine, etc.) et pour le faire évoluer comme on le souhaite, le joueur aura la possibilité de l'équiper avec des objets spéciaux. Cela signifie que chaque vêtement, arme, équipement, ornement porté, apprendra à son possesseur de nouvelles capacités. Une fois la capacité apprise, on pourra échanger les équipements entre chaque personnage, même si évidemment chaque personnage possède quelques objets exclusifs. Pour ce qui est du combat, là aussi tout est secret, car c'est généralement la dernière chose que Squaresoft révèle lors de l'annonce d'un nouveau Final Fantasy. Tout ce que l'on sait, c'est que comme c'était le cas dans le 6e FF, les combats se dérouleront désormais avec quatre personnages à l'écran. Et les pros de Final Fantasy savent ce que cela signifie : il va être encore plus facilement possible de mettre au point des techniques complexes afin de réduire au silence les ennemis.



Bienvenue sur la scène du vaisseau-théâtre.

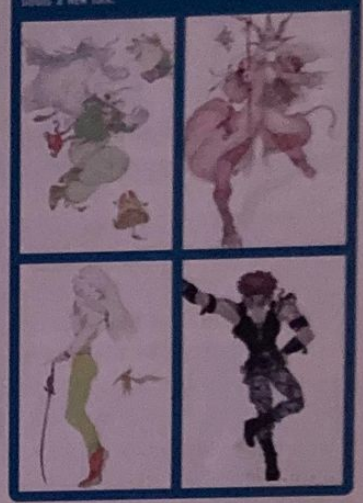


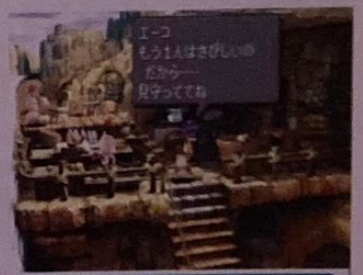
FF9, JEU À ATTENDRE !

Pour tout dire, Final Fantasy 9 est l'un des jeux les plus attendus par la rédaction depuis bien longtemps. En effet, si nous avons apprécié Final Fantasy 7, nous étions un peu déçus par le 8e volet qui ne s'orientait plus vers une aventure de groupe, mais vers une histoire d'amour plus particulière. Dans Final Fantasy 9, il est question d'un monde en suspension, composé de continents flottants dans le ciel. Pour se déplacer de l'un à l'autre, il faut monter dans de grands vaisseaux volants ressemblant à des mongolfières stylisées pour se déplacer. C'est là que Zitane fait son entrée en scène. Voleur appartenant à un grand groupe, il travaille parfois avec Vivi, le petit magicien noir âgé de 9 ans. C'est d'ailleurs à cause de ce dernier que Zitane se voit affublé d'une queue, bien que l'on n'en sache pas plus. Sa spécialité est bien entendu l'attaque de vaisseaux volants, et même si l'on sait dès maintenant qu'il est le personnage principal du jeu, certains commentaires de M. Sakaguchi laissent à supposer que Vivi aussi aura une place prépondérante dans le scénario. Un véritable conte de fée, avec la qualité scénaristique et graphique propre à la grande saga de Square, voilà qui fera envie à tous les joueurs. On notera que la version française, prévue pour la fin de l'année, sera distribuée par Crave Entertainment.

Le retour de l'artiste

Yoshitaka Amano est l'un des artistes japonais les plus connus, et sa réputation dans le monde de l'art n'est plus à faire. Après avoir été le dessinateur attitré de la série des Final Fantasy, il a été absent des deux derniers volets, pour multiplier ses expositions à New York.

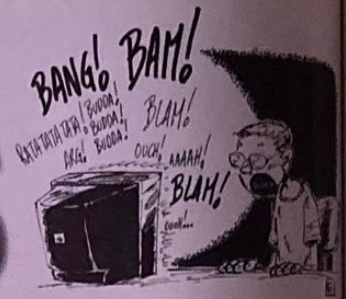




Voici le village Mongol où a été élevée la jeune Eiko.

Les personnages ne sont plus dessinés en style réaliste, mais en proportion 1/3 de tête pour 2/3 de corps.

PLANETE RUSHES



Même si les véritables surprises furent somme toute assez rares, l'E3 aura néanmoins apporté son lot de confirmations. Sortie de la PlayStation 2 prévue pour le 26 octobre en Europe, soutien extraordinaire des éditeurs pour la nouvelle console de Sony et, et Metal Gear Solid 2 ! Plus qu'un jeu, une révolution ! Pour le reste, l'actualité reste assez calme, les différents acteurs ne préférant pas encore dévoiler toutes leurs cartes. Alors si la véritable guerre aura lieu en fin d'année, d'ici là, les deux PlayStation n'ont pas fini de faire parler d'elles.

Le futur se prépare maintenant

Los Angeles, mercredi 10 mai 2000. A la veille du lancement du salon de l'E3, Sony donnait une énorme conférence dédiée au lancement de la PlayStation 2. Machine légèrement redesignée pour l'Europe et les Etats-Unis, avec l'apparition, au dos de la bête, de l'Expansion Bay prévue pour accueillir le futur disque dur, volonté très appuyée de développer la politique Internet et surtout date de sortie enfin officialisée pour le 26 octobre chez nous ! Ça y est nous y sommes presque ! Pourtant, rappelez-vous, en 1995, juste avant la sortie de la première PlayStation, Ken Kutaragi (créateur des deux consoles et actuel président de Sony Computer Entertainment) avait déjà évoqué le projet PS2, une machine qui d'après Kutaragi San devrait être capable de synthétiser les émotions. Cinq années ont passé depuis et le rêve s'est finalement concrétisé. Et si vous pensiez que les ingénieurs de Sony allaient pouvoir enfin se reposer pendant quelques temps, il n'en est rien ! En effet, Ken Kutaragi ne cesse de parler de ses plans pour la PlayStation 3 ! D'après un article paru dans une publication économique nippone, la machine devrait même être commercialisée en 2005, c'est-à-dire dans exactement cinq ans. Serait-on réglé comme une horloge, chez Sony ? Jugerait-on que cinq ans est la durée de vie optimale d'une console ? Visiblement. Alors même s'il nous reste encore beaucoup de temps devant nous, beaucoup de jeux phénoménaux à découvrir sur PlayStation 2, sachez que Sony a déjà réservé la marque PlayStation 3. Ainsi, depuis le 4 novembre 1999, l'Office des Brevets Japonais contient une page dédiée aux droits de la propriété exercés par Sony sur tous les appareils du microprocesseur au métronome arborant le nom PlayStation 3. Plus fort encore, sur cette même page, les designers de Sony ont déposé une ébauche de logo. Surprise, il s'agit du logo de la nouvelle PlayStation 2 (c'est-à-dire sous la forme stylisé : PS2), mais se concluant par un 3. D'après d'autres sources, Sony Computer Entertainment Europe aurait aussi d'ores et déjà réservé le site Internet : http://www.ps3.net. Pour l'instant vide, ce dernier devrait commencer à prendre forme... d'ici cinq ans.

La PlayStation ? American way of life...

Quelques jours après la clôture du salon de l'E3, Sony America a rendu public une enquête des plus intéressantes concernant le marché de la PlayStation aux Etats-Unis en 1999. Beaucoup de chiffres très révélateurs et bien parlants, pour mieux nous prouver l'impact de la console dans la société américaine. Ainsi, on apprend qu'il y a plus de possesseurs de PlayStation que d'abonnés aux 24 premiers magazines de la presse américaine combinés. Dans le même registre, en 1999, les ventes de consoles PlayStation ont été trois fois supérieures aux abonnements à American Online (le premier prestataire d'offre Internet au monde), ce qui est assez remarquable lorsqu'on connaît la croissance du Net au pays de l'oncle Sam. Pourtant, le chiffre le plus hallucinant, car le plus significatif de l'évolution de notre petit monde du divertissement, reste que cette même année, la vente cumulée de jeux PlayStation a généré plus d'argent que les recettes cumulées des cinq plus gros films de l'année à savoir Star Wars Episode One, le Sixième Sens, Toy Story 2, Austin Power 2 et The Matrix ! La guerre marketing orchestrée par George Lucas, les émotions du duo Willis-Joel Osment ou encore les exceptionnels effets spéciaux de Matrix, non, plus rien n'y fait. La PlayStation est dans tous les esprits et la qualité de sa ludothèque fait chavirer les joueurs de bonheur. Un point c'est tout, plus la peine de lutter, les gars. Et puis, hop, pour l'anecdote, apprenez qu'il y a eu quatre fois plus de personnes décidant d'acheter une PlayStation que de visiteurs aux parcs Disneyland des Etats-Unis. Et là, à force de se faire grignoter des parts de marché, c'est la souris qui va en tirer une grosse...

E.T. téléphone PlayStation

Depuis sa sortie en 1982, E.T. l'extraterrestre de Steven Spielberg n'a cessé d'émerveiller, tout en faisant la fortune des studios Universal et Amblin. Plus de 700 millions de dollars de recette dans le monde (soit plus de 4,5 milliards de francs), des semaines au sommet des box-offices, des milliers de peluches et autres gadgets pas super mignons vendus, et aussi un jeu tout pourri sur Atari 2600 paru en 1983. Plus d'une décennie plus tard, le mythe n'est pas mort et la réédition du film fit à nouveau un carton. C'est ainsi que NewKidCo (une société spécialisée dans les jeux vidéo à contenu plutôt éducatif) a signé un accord avec Universal Studios Consummer Products Group et Amblin Entertainment (détenu par Spielberg) pour redonner vie à E.T. Si, pour l'instant, le développement n'est qu'au stade de pré-production, Richard Rabins, dirigeant de NewKidCo, a fait savoir que l'accord comprenait la sortie de plusieurs titres dans les années à venir. La PlayStation et la PlayStation 2 ont déjà été citées comme les premières consoles à accueillir l'extraterrestre à tête de casserole renversée. E.T. nous avait prévenu : « Je serai toujours là... »

Le coin du Net

C'est une certitude, après un E3 comme celui-ci, vos modems vont vite rendre l'âme. Metal Gear Solid 2, à lui seul, vous demandera des heures de patience, si vous désirez tout voir, tout découvrir. Mais quelle délivrance ensuite, un sentiment d'extase pur. Quant aux vidéos suivantes, vous ne devriez pas être déçu non plus, tant la qualité est au rendez-vous. Et puis pour rassurer vos modems, rappelez-leur que l'E3 ce n'est qu'une fois par an. Dommage !

Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PlayStation 2)

http://tv.ign.com/mgs2.html
http://www.gaming-intelligence.com/gsx2/mgs2/mgs2media3.html
Phénoménal. A ne rater sous aucun mais alors aucun prétexte ! Non, vraiment je n'ai rien d'autre à ajouter concernant ce nouveau chef-d'œuvre d'Hideo Kojima. La première adresse vous propose une vidéo gigantesque (150 Mo !) mais avec le son et de bonne qualité. Si vous pouvez vous le permettre, n'hésitez pas ! Le second lien convaincra mieux à ceux ne disposant pas d'un modem d'élite.

Onimusha : Warlords (PlayStation 2)

http://ps2movies.ign.com/media/previews/video/onimusha/onimusha.mov
http://www.gaming-intelligence.com/gsx2/gni/onimedia2.html
Superbes graphismes et atmosphère du Japon féodal font la force d'Onimusha. Vous retrouverez à la fois des extraits de la cinématique d'ouverture (hallucinante de beauté), mais aussi des séquences de jeu assez impressionnantes.

The Bouncer (PlayStation 2)

http://ps2movies.ign.com/media/news/video/bouncer/thebouncer_1.mov
Peu d'éléments réellement nouveaux ont été présentés à l'E3 concernant The Bouncer. Pourtant, ce jeu très axé action semble de plus en plus abouti, d'un point de vue technique en tout cas.

La gamme Sport d'Electronic Arts (PlayStation2)

http://www.dailyradar.com/features/game_features_page_754_1.html
Nous vous présentions Electronic Arts comme l'empereur du sport sur PlayStation 2. Eh bien, vous allez désormais pouvoir le vérifier en images, grâce à ces multiples vidéos d'excellente qualité. Foot, boxe, course automobile, golf et quelques surprises vous attendent.

Dino Crisis 2 (PlayStation)

http://psxmovies.ign.com/media/previews/video/dinocrisis2/dinocrisis2.mov
Dans la jungle, le danger peut surgir de toutes parts. Plus nombreux et véloces que précédemment, les dinosaures vous assaillirons sans répit dans ce second opus visiblement bien plus dynamique. Beaucoup de changements pour un titre prometteur.

Bambi mange des pains

Je sais, c'est osé de s'en prendre comme ça à cette icône autoproclamée Roi de la Pop. Bon, pas la peine de tourner quatre heures autour du pot, il s'agit bien évidemment de Michael Jackson et pour ce qui est des gens, je parlais de ceux qu'il allait se prendre dans Ready to Rumble Boxing : Round 2 ! En effet, à l'occasion de l'E3, Midway a dévoilé la présence du très effacé MJ dans son prochain jeu. Nous avons ainsi appris que ce très cher chanteur masqué a participé à de nombreuses séances de motion capture et d'enregistrements vocaux afin que son pantin polygonisé lui ressemble comme deux gouttes d'eau. Son nez a-t-il été modifié ? Quelle sera la texture utilisée pour sa peau ? Dieu-sait si I love you » toutes les deux secondes ! Autant de questions existentielles sur lesquelles nous ne détenons encore aucune réponse. Pour ceux que la présence de Michael exaspérerait déjà, sachez aussi que le très musclé Shaquille O'Neal (le cornet tout en dunk des Los Angeles Lakers ; c'est du basket !) sera aussi de la partie. Bon, perso, au rythme où ça va, bientôt cette simu' de boxe (pour Play et Play 2) se transformera en soirée V.I.P. version trash. Allez, Lord Gert Rosette Ta Toussamitte !

Moi, plus tard, je ferai maître du monde

Une petite news, juste histoire de vous donner des nouvelles de la croissance de notre bonne vieille boîte grisonnante, avant que sa petite sœur ne vienne prendre le relais. Alors, alors, où en sommes-nous désormais ? Eh bien, depuis son lancement fin 95, Sony a vendu 72 millions de PlayStation dans le monde. La répartition s'effectue de la manière suivante : 17,4 millions de machines au Japon, 27,11 millions aux Etats-Unis et 28,41 millions en Europe. Une répartition qui place pour la première fois de son histoire le territoire européen en tête des consommateurs de jeux vidéo. Si on se réfère aux chiffres de la population de l'INED, et après un rapide calcul avec mon boulier préféré, on peut constater que, hum, 1,2 % de la population mondiale possède une PlayStation. Bon, là, c'était vraiment pour vous donner une vision que je qualifierais de globale. En revanche, on peut aussi en déduire, et j'avoue que ce sera plus intéressant, que 13,7 % des Japonais, 10 % des Américains et près de 14 % des Européens (en comptant aussi l'Australie pris en charge par Sony Europe) possèdent une Play chez eux, que ce sont dans leur salon ou dans leur douillette chambre. Plutôt impressionnant. Dans le même temps, 630 millions de jeux ont trouvé preneurs : 224 millions au Japon, 234 millions au Etats-Unis et 172 millions en Europe. En ressortant mon boulier (pour la dernière fois, c'est promis), on se rend compte que ce sont les Japonais avec un ratio de presque 13 jeux par console qui sont les plus gros consommateurs de jeux (tandis que le ratio n'est que de 8,6 aux Etats-Unis et de seulement 6 jeux par PlayStation en Europe). Les Européens, nous dans le fond, achetons donc massivement des consoles histoire de l'avoir sous le coude pour égailler une fin de soirée ou tout simplement car c'est à la mode, mais nous préférons nous concentrer sur peu de jeux, les tout meilleurs seulement. Je suis persuadé que cela révèle plein de choses passionnantes à étudier, mais revenez plus tard pour l'analyse économico-socio-macrologique du comportement des joueurs. Ouf, je m'en tire bien sur ce coup.

L'explosion du jeu

D'après une récente étude menée par l'organisme américain Peter Hart Research Associate, 60 % des jeunes américains âgés de 6 ans et plus, jouent régulièrement à des jeux vidéo. Pour ceux qui trouveraient les pourcentages aussi abstraits qu'une peinture de Kandinsky : 60 % des Américains cela représente tout de même près de 163 millions de personnes qui s'installent au moins une fois par jour devant un écran pour faire bouger des persos virtuels. Ouuuh, bah, 163 millions de joueurs, ça en fait du peuple, près de 3 fois la population de la France, de quoi remplir à craquer plus de 2 040 fois le Stade de France. Douglas Lawenstein, président de l'IDSA, l'institution de régulation des jeux aux Etats-Unis, s'est même permise d'ajouter à l'occasion : « Jusqu'à présent, on avait l'habitude de dire que les jeux vidéo n'intéressaient que les jeunes, mais aujourd'hui, la situation a bien changé. En fait, on trouve désormais des mères au foyer, des professeurs, de plus en plus de filles et même des personnes âgées qui voient là un excellent moyen de détente. Ce nouveau visage du joueur type constitue la raison principale du développement incroyable de notre activité. » Dans cette révolution du divertissement, la PlayStation tient bien évidemment une place prononcée.

En attendant mieux

Sony Corporation (la maison mère de Sony au Japon) a récemment annoncé que les profits de la société avait chuté de près de 32 % par rapport à l'année fiscale précédente. Alors si les profits de Sony s'élèvent encore à 121,84 milliards de yens (soit près de 8 milliards de francs), ce chiffre nouveau soustrois en net repli par rapport aux 12 milliards de profit enregistrés en 98/99. Les investissements colossaux consentis pour créer, puis promouvoir la PS2 sont par exemple contribué à faire baisser le résultat d'exploitation de la section jeu vidéo (Sony Computer Entertainment) de 43,3 %. Pourtant, prudence, il s'agit surtout là d'investissements sur le long terme. Lorsque la PlayStation 2 aura atteint sa vitesse de croisière, c'est par centaines de millions que les yens et les dollars arriveront dans l'escarcelle de Sony. Ne vous inquiétez pas en tout cas, chez Sony, le jeu est devenu l'une des activités principales et nous n'avons pas fini de nous amuser, c'est une certitude.

Les incontournables Les plus attendus

Deux indispensables ce mois-ci dans deux genres radicalement différents. Colin McRae 2 et Vagrant Story vous montreront que les jeux PlayStation première du nom savent faire brillamment la démonstration de leur talent. Du plaisir à l'état pur pour de longues heures de jeux en perspective. Pour une fois, ce mois de juin sera réellement passionnant. Une tendance qui se confirme depuis le début d'année 2000. Un bon cru décidément.

Course

Les incontournables

Gran Turismo 2
Editeur : Sony C.E

F1 Racing
Editeur : Ubi Soft

Colin McRae Rally 2
Editeur : Codemasters

Le plus attendu

GT 2000
Editeur : Sony C.E

Combat

Les incontournables

Tekken 3
Editeur : Namco

Bloody Roar 2
Editeur : Hudson/Virgin IE

Street Fighter Alpha 3
Editeur : Capcom/Virgin IE

Le plus attendu

Tekken Tag Tournament
Editeur : Namco

Sport

Les incontournables

ISS Pro Evolution
Editeur : Konami

Tony Hawk's Skateboarding
Editeur : Activision

Yannick Noah All Star Tennis 2000
Editeur : Ubi Soft

Le plus attendu

Ronaldo V-Football
Editeur : Infogrames

RPG/aventure

Les incontournables

Final Fantasy VIII
Editeur : Square

Saga Frontier 2
Editeur : Square

Alundra 2
Editeur : Activision

Le plus attendu

Valkyrie Profile
Editeur : Enix

Action/aventure

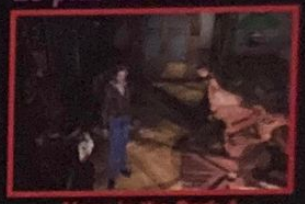
Les incontournables

Resident Evil 3
Editeur : Capcom

Fear Effect
Editeur : Eidos

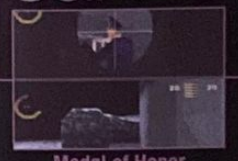
Vagrant Story
Editeur :Square

Le plus attendu


Alone in the Dark 4
Editeur : Infogrames

Jeux de tir

Les incontournables


Medal of Honor
Editeur : Electronic Arts

Colony Wars Red Sun
Editeur : Psygnosis/Sony C.E.

Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis

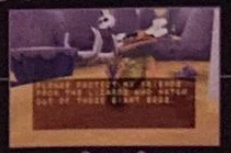
Le plus attendu

Star Ixiom
Editeur : Namco

Plate-forme

Les incontournables

Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.


Spyro 2
Editeur : Sony C.E.

Ape Escape
Editeur : Sony C.E

Le plus attendu

Rayman 2
Editeur : Ubi Soft

Bizarre

Les incontournables

Music 2000
Editeur : Codemasters

Worms Armageddon
Editeur : Hasbro Interactive

Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E

Le plus attendu

Dance Dance Revolution
Editeur : Konami

Par gana@joystick.fr

INTERNET BIZARRE !

Ce mois-ci, c'est le petit Pascal des Deux Sèvres qui m'écrit « J'adore votre mag, et j'ai besoin de vos conseils pour monter ma start-up. Moi et mon petit frère, on pense pouvoir lever 20 millions de francs, mais ma mère veut que je passe mon BEPC. Merci de m'aider ! ». Oui, j'ai un conseil, mais pour ta maman : une claque et au lit.

0/20

Dictée de Pivot finale 1999 :
Quoi que nous voyons...(ahah trop facile jusque là)..., centre Pompidou, palais Garnier...(je me balade)..., un vieux don juan ou ma voisine d'en dessous...(hop sans les mains !)..., quelles que soient les [illegible]... (hummm)... et les [illegible] du temps ... (ah là je suis plus premier)... la perspective de l'an deux mille... (et hop le piège du mille que j'espère en beauté ! Mais je suis hyper concentré aussi)... nous aura [illegible] à nous refaire une beauté, et même, comme ici, à rénover le [illegible] de [illegible]. Là des gentilles [illegible]... (je comprend rien à ce que j'écris)... ont été rajeunies... (merde le C.O.D !! Rhaaa et Pivot qui s'arrête pas ! bon je laisse un blanc) C'était le moment ou jamais de rectifier les nez [illegible] et les balustres ventrues... (adieu le podium)... Architecture, [illegible] et chirurgie [illegible] : même combat ! (arg)
http://www.montefiore.ulg.ac.be/cgi-bin-ulg/pivot

Huit fois huitre

Julien est un spécimen. Suite à une maladie rare (un lupus du cerveau), il s'était fait greffer à l'âge de 8 ans un cerveau d'huître. C'est l'équipe française du professeur Rousseau ([illegible]) qui avait réussi cette première mondiale. Aujourd'hui à 16 ans, Julien est un ado comme les autres. Deux yeux, deux bras, un nez, rien ne le distingue de ses petits camarades. Il avait même décidé de créer sa Home Page où il a mis en ligne quelques-uns de ses contrôles afin dit-il de : « Montrer au monde entier que même avec un cerveau d'huître on peut s'en sortir ». Il déclare également que ses écailles dans le dos ne le font plus souffrir.
[illegible]

Attention chute de karma

Si comme moi vous avez un karma bloqué (entre 6 000 et 9 000 points de karma minimum) allez donc faire un tour du coté de uglypeople.com. En 5 minutes de surf j'avais déjà perdu 800 points de karma... faut dire qu'ils ont vraiment des sales têtes sur la page, difficile de ne pas se moquer.
http://www.uglypeople.com/

Monsieur Bricolage

THE ILLUSTRATED GUIDE TO BREAKING YOUR COMPUTER

Si votre PC n'arrête pas de planter j'ai une solution pour vous. « Comment exploser son Ordinateur en toute simplicité ». Ce site vous donnera tous les conseils pour détruire votre PC en toute sécurité. Vous êtes prêt ? Bien... Commençons par le clavier alors. Munissez vous d'une ponceuse puissante (électrique si possible) et faite des va-et-vient en appuyant fort. Et voilà... 102 nouvelles lettres pour le scrabble. Vous pourrez même épater vos amis en faisant un Jean-Paul 2 (avec le chiffre et le tiret, voire un E=Mc2 mot compte triple). Passons au moniteur... Les auteurs du site préconisent la bonne vieille technique du marteau (toujours efficace) mais vous pouvez tout aussi bien le jeter par la fenêtre. Au tour du disque dur. Le site utilise un chalumeau mais je sais bien que tout le monde n'a pas de chalumeau à la maison. J'ai donc pensé que le laisser tremper dans un bac d'eau très salé devrait faire l'affaire.
http://members.aol.com/spoons1000/break/index.html

Round One... Fight

Le nouveau site d'information à la mode s'appel Ananova. La présentatrice virtuelle possède déjà son Fan Club sur Internet et commence à faire de l'ombre à Lara Croft. D'ailleurs Lara Croft sentant le vent tourner aurait déclaré lors d'une conférence de presse : « Moi les filles qui s'habillent moule seins pour faire monter l'audimat du 20 heures ça m'écœure... si je la croise je lui casse ses dents. » Ananova qui ne manque pas de réparties aurait quant à elle déclaré : « Une fille qui se fait lifter sous Photoshop tous les ans n'a pas de leçon à donner. » Vivement un cyber combat de boue entre les deux cyber pouffes.
http://www.ananova.com/
http://www.clubananova.com/

ANANOVA

JPF, VOTRE DISTRIBUTEUR OFFICIEL

VOTRE FORCE DE DISTRIBUTION @

NOS REFERENCES :
FNAC
AUCHAN
LECLERC
MICROMANIA
SCORE-GAMES
DOCK GAMES
ULTIMA
VIRGIN MEGASTORE
SURCOUF...

www.jpf.fr
SITE INTERNET
PERFORMANT
e-business

CATALOGUE 60 P.
NOUVEAUTES PRODUITS
JEUX VIDEO / HOME CINEMA / DVD

JPF N°1 DE LA DISTRIBUTION EN JEUX VIDEO ET DVD

+ DE 5000 CLIENTS NOUS FONT DEJA CONFIANCE

DVD VIDEO
TOUT L'UNIVERS DVD
LE MARCHE D'AVENIR !
(DEJA 25 000 LECTEURS VENDUS)

- 25 COMMERCIAUX A VOTRE DISPOSITION
- LIVRAISON EN 24 HEURES CHRONOPOST
- 3500 M2 DE SURFACE DE STOCK

JPF ENTERTAINMENT, 50 rue Ardoin 93400 St Ouen
Tél.01 49 48 93 40 / Fax.01 40 10 95 99

JPF ENTERTAINMENT
VENTES RESERVEES AUX PROFESSIONELS

- CONSOLES VIDEO

- JEUX VIDEO

- CATALOGUE DVD + DE 800 FILMS

- DVD MULTIZONES

- HOME CINEMA

- TELEVISEURS

- MAGNETOSCOPES
- AMPLIS PROLOGIC
- PACKS ACOUSTIQUES

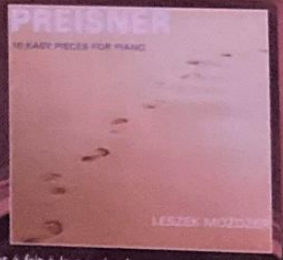
ZIK

Un mois dédié à l'accoustique, qu'il soit à base de guitares ou de piano, et qui démontre l'existence d'une vie après les samplers. A moins que ce ne soit avant, on ne sait plus trop à force...

RETOUR AUX SOURCES

Zbigniew Preisner

10 Easy Pieces For Piano [Virgin]



Laissez tomber les boîtes à rythmes, samplers, et autres synthés vintages. Comme son nom l'indique, cet album est dédié à la pudeur et à l'émotion accoustiques procurées par le piano dans son plus simple appareil. Les compositions de Preisner, subtilement interprétées par Leszek Mozdzer, transpirent tour à tour sensibilité romantique et joie de vivre. L'écoute est aisée, et tout à fait à la portée de ceux qui ne sont pas des « habitués » de ce genre musical. Bref, si l'envie vous prenait d'élargir quelque peu vos horizons sonores, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

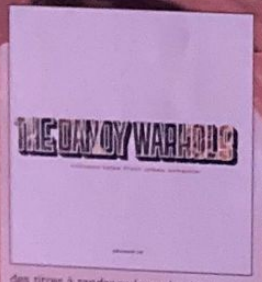
Juantrip

Balmy under the Stormy [F Communications]

Déjanté, psyché et complètement barré, voici ce qui résume ce cocktail hallucinatoire d'électronique carrée et de riffs de guitares à la santé mentale déficiente. Oui, même les guitares peuvent mal finir, à force d'ingurgiter des substances illicites par la prise Jack. Il faut toutefois préciser que le versaillais qui se cache derrière Juantrip (et oui, encore un), Basil, a grandi au sein d'une communauté hippie. Quoi qu'il en soit, les compos sont dépaysantes à souhait (au sens initiatique du terme), trippantes quoi. Allez faire un tour sur le site www.juantrip.com, et vous comprendrez (un peu) mieux de quoi il en retourne.

Dandy Warhols

Thirteen Tales From Urban Bohemia [EMI]



Ces gens-là ont beau être des Américains d'origine 100 % bayou, leur musique est bien plus proche d'une certaine pop anglaise que de la country réglementaire (malgré une rare et réussie exception comique à base de chants de coq et de banjo. La boue n'est par contre pas fournie). Ce second album propose aussi bien des titres à tendance lente, le plus souvent torturés, que d'autres plus rapides, dont un flirte carrément avec le trash. Pas de panique, l'ensemble s'en tient néanmoins à de la bonne pop. Histoire de vous baliser le marécage, disons que les influences (déclarées) sont à rechercher du côté de Radiohead et Velvet Underground. Blur et Suede ne sont à mon sens également pas totalement étrangers à l'affaire.

IV My People

Certifié Conforme [Sony]

Kool Shen se la joue solo, et délaisse pour l'occasion NTM avec son crew IV My People. Certifié Conforme prolonge la bonne impression que nous avait laissé le premier et précédent maxi. On retrouve une ambiance musicale plus riche, ponctuée par des rythmes coulés et très agréables. De la même façon, un bon boulot a été effectué sur les textes, plus recherchés, plus pensés. A n'en pas douter, IV My People a fait beaucoup de progrès, et peut désormais prétendre à figurer parmi les figures du rap français. A noter la présence rafraîchissante de Toy sur un single, rappeuse américaine dotée d'un très doux organe.

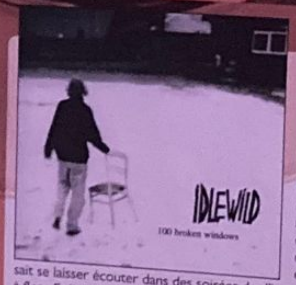
Coldplay

Shiver [EMI]

Un autre quatuor de jeunes anglais qui aiment le son à la Radiohead, voilà les quelques mots qui suffisent à décrire les talentueux Coldplay. Ce qui est agréable, c'est que leur jeunesse ne rime pas avec facilité des compositions, comme le démontre les deux maxis ayant été produits à ce jour (The Blue Room est composé de cinq titres, et Shiver de trois). L'ambiance de Shiver est très peu électrique, voire carrément accoustique, presque en prise directe. Vivement l'album.

Idlewild

100 Broken Windows [EMI]



Quatre jeunes écossais qui se sont rencontrés lors d'une beuverie à Edimbourg, voilà de quoi est parti Idlewild. Autant dire de pas grand-chose, nous sommes d'accord. Et pourtant cela n'empêche pas ce groupe de nous distiller un rock correct, pas forcément d'une originalité à toute épreuve, mais qui néanmoins sait se laisser écouter dans des soirées de d'jeuns, où bière et sueurs coulent à flots. Et là, la boucle est bouclée.

RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :
- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS. Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse.

Iss Pro	49 F	Formula One 97	69 F	Versailles	99 F	Monde des Bleus	169 F	Dinos Crisis	219 F	Ace Combat 3	249 F
Legacy of Kain	49 F	Fifa 99	99 F	Metal Gear	119 F	Le Mans	179 F	James Bond	219 F	Final Fantazy 8	249 F
Colony Wars	69 F	Formula One 99	99 F	Resident Evil 2	119 F	X-Files	179 F	Rainbow Six	219 F	Gran Turismo 2	249 F
Fifa 98	69 F	Tomb Raider 3	99 F	Crash Bandicoot 3	129 F	Syphon Filter	199 F	Special OPS	229 F	Resident Evil 3	269 F

LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS
PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE
ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

EVRY 1
C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

PARLY 2
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2
C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY
C. Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE
ÉCHIROLLES
C. Ccial Carrefour
38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON
C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE
9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LINGOSTIÈRE
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE
C. Ccial Continent Garic-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

casting

C A S T I N G

Par Christophe Narbonne
du Magazine Première

CINE

La mode est aux tueurs professionnels. Une bien belle profession qui de l'antiquité à aujourd'hui permet aux cinéastes de nous emmener dans des histoires étranges et épiques. Impossible de ne pas vous parler du décevant American Psycho, Bret Easton Ellis étant l'auteur culte de la rédaction.

LE ROUGE NOUS VA SI BIEN

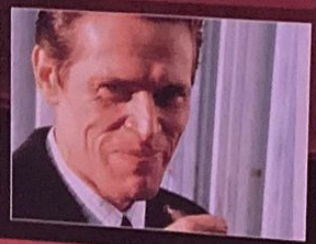
GLADIATOR

Péplum baroque de Ridley Scott. U.S.A. Avec Russell Crowe (Maximus), Joaquin Phoenix (Commode), Connie Nielsen (Lucilla), Oliver Reed (Proximo)...
Scénario : David Franzoni, John Logan, William Nicholson. Photo : John Mathieson. Musique : Hans Zimmer, Lisa Gerrard. Prod. : Douglas Wick, David Franzoni, Branko Lustig.
Distr. : UIP. 2h35
Date de sortie : le 21 juin

Ridley Scott, qui n'a pas fait de bon film depuis dix ans (Thelma et Louise, pour mémoire), montre qu'il a encore de beaux restes, à soixante ans passés. Réglée par le responsable des combats de Braveheart (une référence en la matière), la séquence d'ouverture de ce Gladiator risque notamment de rester dans les annales : elle voit s'opposer les légions romaines aux hordes barbares germaniques dans un déferlement de feu, de poussière et d'armes blanches, le tout filmé au cœur de la mêlée dans un ralenti élégamment stylisé. Après un départ aussi foudroyant, le soufflet ne peut a priori que retomber. Mêlant adroitement l'intimisme et l'épique, le scénario ménage heureusement un intérêt qui va croissant. Le personnage central, Maximus, est un général déchu de son titre par un jeune Empereur jaloux de sa gloire, Commode (évitons le mauvais jeu de mots), qui tente de le faire éliminer. Sain et sauf, Maximus se retrouve embrigadé dans une école de gladiateurs dont il va devenir la star, animée d'un inaltérable esprit de vengeance... On pense évidemment au Spartacus de Kubrick, qui abordait un thème similaire, mais avec un souci de vérité historique plus grand et moins d'emphase - la marque de fabrique de Scott, qui peut agacer. Le Néo-zélandais Russell Crowe, qu'on a découvert dans L.A. Confidential et apprécié dans Révélations, est impressionnant face à l'ambigu Joaquin Phoenix (vu dans U-Turn et 8mm).

AMERICAN PSYCHO

Portrait dérangé de Mary Harron. U.S.A. Avec Christian Bale (Patrick Bateman), Willem Dafoe (Donald Kimball), Jared Leto (Paul Allen), Reese Witherspoon (Evelyn Williams)...
Scénario : Mary Harron, Guinevere Turner d'après le roman de Bret Easton Ellis. Photo : Andrzej Sekula.
Musique : John Cale. Prod. : Edward R. Pressman, Chris Hanley, Christian Halsey Solomon.
Distr. : Metropolitan Filmexport. 1 h 35.
Date de sortie : le 7 juin



Lors de sa sortie en 1991, le roman éponyme de Bret Easton Ellis a déclenché une violente polémique aux Etats-Unis. Et pour cause ! L'histoire de Patrick Bateman (incarné à l'écran par le fade Christian Bale), yuppie carnassier et maniaco-dépressif qui, derrière ses apparences proprettes, cache un être monstrueux, renvoie de l'Amérique une image pour le moins décadente. Ce n'était peut-être pas le sujet idéal pour un premier film. La novice Mary Harron n'a, en effet, retenu du roman que son côté décalé en occultant presque totalement sa violence. Il ne s'agissait pas de montrer les actes horribles de Bateman - c'eut été insupportable - mais au moins de rendre crédible la dimension flippante du personnage. Tel qu'il se présente, le film ressemble à un aimable divertissement bien léché (on dirait parfois un clip) qui explore en surface le psychisme de Bateman, lequel passe au mieux pour un malade, au pire pour un crétin auquel on pardonne ses actes. Ouais ! c'est super fun de tuer. Sans jouer les moralisateurs, il y a quelques précautions intellectuelles à prendre, quand on traite de sujets aussi délicats.

Illustrations Droits Réservés

SHOOT AGAIN.....
VIRTUAL GUN
AVEC MOTEUR DE VIBRATION pour PLAYSTATION™

°Compatible avec le Guncon de Namco™
°Mode d' autochargement avec parties programmables
°Turbo avec mode de rechargement automatique

*PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
*GUNCON est une marque déposée par NAMCO

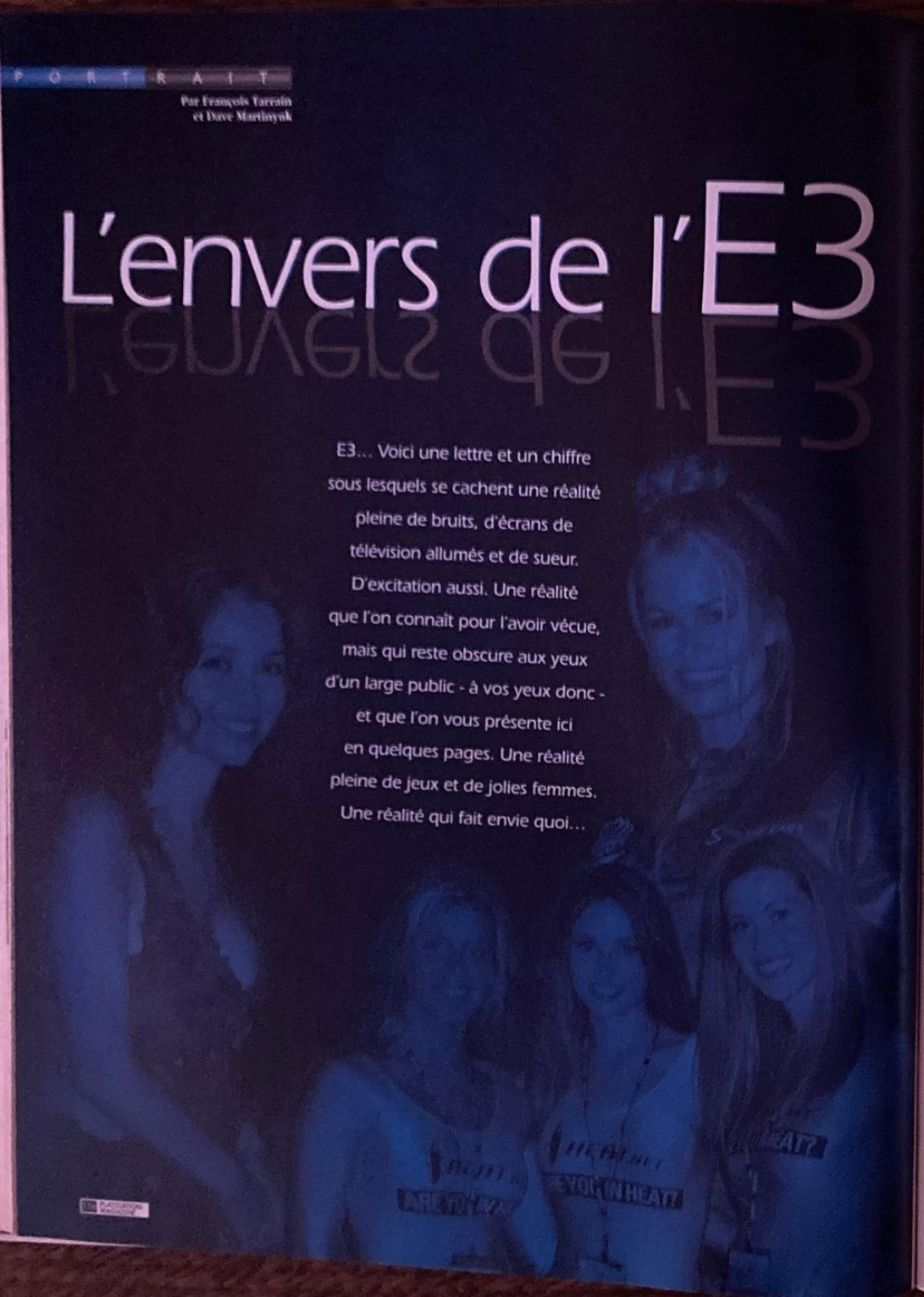
BIGBEN INTERACTIVE S.A. Rue de la Voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex - Fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

Par François Tarrain
et Dave Martinyuk

L'envers de l'E3

E3... Voici une lettre et un chiffre sous lesquels se cachent une réalité pleine de bruits, d'écrans de télévision allumés et de sueur. D'excitation aussi. Une réalité que l'on connaît pour l'avoir vécue, mais qui reste obscure aux yeux d'un large public - à vos yeux donc - et que l'on vous présente ici en quelques pages. Une réalité pleine de jeux et de jolies femmes. Une réalité qui fait envie quoi...



Chaque année, la grand-messe de l'E3 (Electronic Entertainment Expo) rassemble toute l'industrie du jeu sur le territoire américain pour trois jours de shows grandiloquents. C'est la sixième fois qu'elle a lieu, et cette année, le thème du salon se résumait en deux mots : « Beyond Imagination » (au-delà de l'imagination). Bon, un thème, ça ne sert à rien mais ça fait classe... Rendez-vous incontournable pour l'ensemble de la profession, ce salon accueille éditeurs, développeurs, média et distribution, venus ici pour découvrir ou présenter en avant-première tous les produits qui sortiront dans les 12 ou 18 mois à venir. Consoles, PC, accessoires, périphériques, jeux, projets en cours, magazines, sites Internet, vendeurs de hot-dogs... L'E3 concentre entre ses murs tout ce qui a trait aux jeux vidéo en particulier, et à l'informatique en général. Une véritable caverne d'Ali Baba pour qui apprécie les loisirs interactifs, un temple à la gloire du Roi Pixel, mais aussi un endroit relativement difficile d'accès... Eh oui, l'E3 est un salon professionnel, interdit au grand public. Entendez par là qu'il faut montrer patte blanche pour obtenir une accréditation, et que les resquilleurs n'ont quasiment aucune chance de tromper la vigilance des cerbères ricains un peu bornés (pour rester polis), qui font office de service d'ordre ! Fort heureusement, les journalistes sont cordialement invités à ce salon... et ce gratuitement. Pour les autres visiteurs, la facture peut s'élever à 450 dollars, soit plus de 3 000 de nos francs ! Et puis il faut aussi avoir plus de 18 ans. Au final, vous vous en rendez compte, c'est une véritable chance - presque une consécration - de pouvoir pénétrer dans ce lieu de plaisir si bien protégé...

© Los Angeles Convention Center

Tous les déguisements sont bons pour faire fantasmer les visiteurs mâles...

Toutes les heures, la démo de Metal Gear Solid 2 sur le stand Konami rameutait une foule sans cesse plus dense !

AMBIANCE DE FOU

Cette édition 2000 de l'E3 (comme la précédente) s'est déroulée dans l'enceinte du Convention Center de Los Angeles, le gigantesque centre d'exposition dans lequel a été tournée la scène finale du film Rush Hour, avec Jackie Chan et Chris Tucker. Ensemble ultra moderne aux proportions vertigineuses, ce complexe a de quoi vous donner le tournis avec ses couloirs sans fin, ses halls où l'on pourrait loger plusieurs Boeing 747 et ses allées aussi larges qu'une autoroute. Pas étonnant quand on sait que l'E3 s'étale sur plus de 167 000 m²... Perdus au cœur de ce paquebot de béton, les pauvres pieds des visiteurs crient rapidement à l'agonie, les dos morflent copieusement et les tympans triplent de volume, tant le brouhaha ambiant est assourdissant. Un véritable calvaire pour les sens, cet E3 ! En plus, il y a tellement de choses à découvrir sur ce salon, qu'il est techniquement impossible d'en faire le tour en seulement 3 jours. Moralité, il faut aller à l'essentiel et ne jamais s'attarder trop longtemps sur un même stand. Bah, de toute manière, le bouche à oreille va tellement vite que l'on a peu de chance de passer à côté d'un événement majeur (« T'as vu la démo de MGS2 sur le stand Konami ? Vas-y, vas-y, vas-y !!!... ». « T'as vu la gonzesse à moitié nue sur le stand Midway ? Elle tuuuuue... »). Bref, tout ce qui fait la saveur de la vie - ou presque - se trouve réuni ici. On y découvre fort logiquement une grande majorité d'hommes et des équipes de naïades aux corps bronzés spécialement formées pour divertir l'œil hagard du visiteur épuisé. Force est d'avouer qu'elles sont nombreuses à plutôt bien faire leur boulot...

E3 : LES ENJEUX

La grande fête de l'E3, en cette année 2000, a réuni en trois jours plus de 62 000 personnes. Mettre en place les stands pour la présentation des milliers de produits (plus de 2 400) et contenter les quelque 430 exposants venus pour l'occasion représente un travail monstrueux qui doit être conduit en amont. En l'occurrence, c'est l'Interactive Digital Software Association (IDSA) qui s'occupe de l'organisation proprement dite. Cette association travaille au nom de nombreux éditeurs de jeux vidéo et est reconnue notamment pour ses enquêtes (Combien de jeux sont achetés chaque année ? Par qui ?...) et sa lutte

de tous les instants contre le piratage. Les conférences sont nombreuses lors de l'E3, et il faut d'ailleurs faire preuve d'un certain courage pour se rendre à toutes. Il n'empêche : les conférences sont révélatrices de tendances et de courants de pensée (et puis, c'est parfois l'occasion de poser des questions à des figures mythiques du milieu). Il y en a même eu toute une série juste avant l'E3 qui avait des thèmes aussi divers que le développement des jeux (Combien ils coûtent ? Comment anticiper le succès ?), les communautés on-line (Que va-t-il se passer lorsque nous seront tous « connectés » les uns aux autres ?), le grand public (Quelles sont ses envies ? Comment plaire au public féminin ?) ou encore le futur de l'industrie des jeux vidéo. Comme on le voit, cette industrie nouvelle génération brasse désormais beaucoup d'argent et il n'est plus question de la prendre à la légère. Comme le souligne le président de l'ISDA, Douglas Lowenstein (qui certes prêche aussi pour sa paroisse) : « Les nouvelles générations de jeux et de machines présentées lors de l'E3 2000 représentent le futur du divertissement. Les centaines de titres présentés lors de l'exposition - et conçus pour plus de 60 % des Américains jouant aux jeux vidéo (note : une enquête a estimé que 63 % des produits présentés à l'E3 avait pour cible la famille en général et les enfants en particulier) - reflète ce que va devenir le divertissement interactif. Et ce divertissement sera certainement la plus importante forme d'amusement du XXIe siècle ». A bien y réfléchir, il n'a peut-être pas tout à fait tort…

LES POINTS DE VUE DES PROFESSIONNELS

Se rendre à l'E3 n'est pas une simple partie de plaisir. Les longues sessions de marche forcées, les rendez-vous à prendre, les articles à écrire, les « deals » à mener sont inhérents à cet univers immense, et ce sont les idées autant que l'argent qui imprègnent l'atmosphère, alors que les jours se suivent. Un des gros avantages lorsqu'on se rend à l'E3, c'est que l'on a une vision globale du marché et que l'on peut estimer de visu la qualité des jeux à venir. C'est important pour nous autres journalistes, bien sûr, mais ça l'est également pour certaines personnes affiliées à la distribution.

• LA DISTRIBUTION

Comme le souligne Jérome Ferrière, acheteur de jeux consoles pour Score Games : « Nos relations avec les fournisseurs ne nous laissent pas forcément le temps de voir tous les produits ; l'E3 représente donc une vitrine incontournable. Le salon du MEDPI qui se déroule plus tard, se révèle, lui, plus commercial. C'est là, le plus souvent, que l'on parle de quantité de jeux à acheter ou d'opérations à mener. Enfin l'ECTS (salon qui se déroule à Londres en septembre) nous sert à " verrouiller " tout ça. » Des relations à plusieurs niveaux donc, qui mettent en jeu des sommes d'argent que l'on devine assez considérables…

• LES DÉVELOPPEURS

Du côté développeur, on s'intéresse évidemment de plus près aux produits eux-mêmes et à l'impact qu'ils auront sur l'ensemble des professionnels du salon. Lorsqu'on lui demande ce qu'il pense de l'événement E3, Antoine Villette, directeur et co-fondateur de Darkworks (Alone in the Dark IV) explique : « Un salon comme l'E3 oblige notre équipe à

LE DICO E3 LANGUE DE BOIS

A l'E3, il faut aller vite, très vite. Chaque rendez-vous dure en moyenne 1/2 heure durant laquelle on nous présente parfois une dizaine de jeux. C'est pourquoi les éditeurs et les développeurs ont inventé tout un lexique de phrases toutes faites, pleines de consonances typiquement marketing. Petit florilège de celles que nous avons le plus entendu durant ce salon :

« Ce jeu n'est pas qu'une simple suite ! » C'est sans contester LA phrase du salon (This game is more than a sequel, en V.O.). En fait, ce leitmotiv tend à prouver la tendance la plus forte du salon : d'une année sur l'autre, l'E3 accueille systématiquement un flot de suites. Et, de l'avis des éditeurs, toutes ces suites amènent leur cortège de nouveautés et sont révolutionnaires. Une fois sur deux, c'est faux !

« C'est un jeu entièrement nouveau ! » Alors que la quasi majorité des jeux présentés à l'E3 ne font preuve d'aucune originalité, on nous ressert systématiquement la même litanie sur leur aspect révolutionnaire. Et là, on se marre bien…

« C'est une version en cours de développement et de nombreuses optimisations n'ont pas encore été intégrées. » Lorsqu'un jeu est truffé de bugs, rame, plante ou est tout simplement pourri, on nous donne toujours la même excuse. Parfois fondé, l'argument du « jeu en cours de développement » sonne de temps en temps un peu creux, limite langue de bois.

« Les fans apprécieront cette adaptation. » Argument typique du « jeu à licence » pas franchement réussi, mais franchement commercial !

« Non mais tu vois, c'est un jeu très grand public. » Celle-là, on l'aime particulièrement. Si on lit entre les lignes, ça donne un truc du genre : Ok, notre jeu est peut-être mauvais, mais le grand public n'y verra que du feu !

« Ce jeu est avant tout destiné aux enfants. » Entendez par là, qu'il faut avoir une âme de gosse pour lui trouver un quelconque intérêt…

Le but du jeu pour chaque éditeur : posséder le stand le plus voyant et le plus animé !

Le stand PlayStation, comme à l'accoutumée, était l'un des plus imposants du salon.

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
PARIS/JUSSIEU Consoles
JUSSIEU/PC/MAC
PARIS/ST MICHEL
PARIS/VICTOR HUGO
VAUGIRARD(15)
CHELLES (77)
CROSNE (78)
VERSAILLES (78)
VELIZY (78)
CORBEIL (91)
ANTONY(92)
BOULOGNE (92)
LA DEFENSE (92)
AULNAY (93)
PANTIN (93)
ST DENIS(93)
DRANCY (93)
CHENNEVIERES (94)
CRETEIL (94)
KREMLIN BICETRE (94)
FONTENAY SOUS BOIS (94)
CERGY PONTOISE (95)
SANNOIS (95)
MARSEILLE (13)
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
TOULOUSE (31)
REIMS (51)
LILLE (59)
FLERS (59)
COMPIEGNE (60)
LYON (69)
NOUVEAU !
OUVERTURE EN JUIN 2000 !
LE MANS (72)
ALBERTVILLE (73)
LE HAVRE (76)
AMIENS console (80)
AMIENS PC (80)
POITIERS (86)
Ouvert le Dimanche

AVEC DES CADEAUX COMME CA…

1er Prix : UN SCOOTER ZIP 50cm³

PIAGGIO

2ème Prix :

UNE PLANCHE DE SURF "SHORTBOARD"

QUIKSILVER Q-STIX Surfboards

et

300.000 Frs

en

Bons d'Achat !

C'EST PLUS UN CONCOURS…

C'EST UN HOLD-UP !

Du 1er au 30 Juin 2000,

venez retirer votre Bulletin de Participation

dans tous les Magasins

SCORE GAMES MULTIMEDIA

*Voir conditions en magasin

donner le meilleur d'elle-même pour présenter une démo de qualité. La deadline est précise et incontournable. On regarde aussi, évidemment, ce que fait la concurrence. Cela nous permet de juger la qualité de notre travail en comparaison. Maintenant, en tant que développeur, nous tirons plus d'informations intéressantes de manifestations comme le GDC ou les conférences organisées par les constructeurs eux-mêmes. » Et de préciser que l'E3 sert également à présenter ses produits à un public assez large, constitué certes majoritairement de spécialistes, afin de décider de ce qui peut être amélioré.

• LE MARKETING

Le pouvoir du marketing n'est pas à sous-estimer. Parfois et, même souvent, c'est lui qui pèse dans la balance pour décider du succès ou non d'un jeu (que ce dernier le mérite ou pas, d'ailleurs). En ce qui concerne cet aspect du monde vidéo-ludique et son rapport à l'E3, nous avons interrogé Gaëlle Prunayre et Alain Corre, respectivement directrice marketing et directeur général d'Ubi Soft France. « L'E3 nous permet d'avoir une vision globale du marché : les tendances, les machines en forme, les éditeurs puissants.... C'est utile pour anticiper sur la saison de Noël et affiner notre offre catalogue. Evidemment, cela permet aussi de développer de nouveaux contacts business et de mettre sur pied, le cas échéant, de nouveaux contrats. Les deals peuvent être nombreux : développements avec des éditeurs tiers, accords pour la distribution de marques au niveau local, européen ou mondial, achats de nouvelles licences ou encore mises en place d'accords pour certaines fusions ou acquisitions. On peut également licencier certains de nos héros (Rayman pour la production de T-shirts, par exemple) ».

Comme on le voit, il peut se passer bien des choses à l'intérieur des milliers de mètres carrés d'un salon. Véritable vitrine technologique, un salon est aussi utile pour comparer, discuter et passer toutes sortes d'accords, qu'ils soient écrits ou plus simplement évoqués. Se rendre sur un salon ne sert pas seulement à découvrir des jeux un an avant tout le monde ; il y a autour de soi une fourmilière de possibilités qui donne le tournis. Et que l'on aime ou pas cette ambiance, au moins cela nous permet de savoir avec certitude que l'industrie du jeu vidéo vit. On peut même dire qu'elle fait preuve d'une belle santé....

Comme chaque année, Sony squattait une bonne partie de la place, encadré par ses concurrents directs, Nintendo et Sega.

Eh oui, les jeux vidéo ne sont pas uniquement réservés à un public jeune. Il y avait aussi des vieux à l'E3 !

A chaque fois que miss Lucy Clarkson, alias la nouvelle Lara Croft, faisait son show sur le stand Eidos, c'était l'émeute assurée !

LES AUTRES SALONS

Certes, l'E3 est un des salons les plus importants dans notre milieu, mais ce n'est pas le seul. A titre d'information, voici tout de même la liste des autres événements marquants de l'année. Ne vous précipitez pas pour prendre vos billets d'avion, la plupart de ces événements, tout comme l'E3, sont réservés aux professionnels. Pour plus de renseignements, vous pouvez toujours aller faire un tour sur les différents sites Internet....

Le plus grand salon européen du jeu vidéo. Il est plutôt axé sur le commerce et se déroule à Londres, généralement en septembre.
Sur le Net :

Ce salon se déroule à San José, en Californie, généralement en mars. Il est plutôt axé sur l'aspect professionnel de l'industrie du jeu et les nouvelles technologies.
Sur le Net :

Ce salon se déroule dans plusieurs endroits, pendant l'année. Il se tourne en priorité vers Internet et ce qu'on appelle la nouvelle économie.
Sur le Net :

Un salon japonais dédié quasi-exclusivement aux nouvelles sortes en arcade.
Sur le Net :

C'est le « marché international de l'édition et des nouveaux médias ». Il se déroule au Palais des festivals, à Cannes, en février, et fonctionne sur la base de thèmes (jeux, television interactive, commerce électronique, etc.).
Sur le net :

C'est un salon très « business », centré sur l'Allemagne, où il est surtout question de deals. Il se déroule à Monaco, en juin, et est divisé en trois sessions : media, hardware, telecom et software.
Sur le Net :

Un autre salon japonais spécialement axé sur les jeux consoles, qui se déroule au printemps ou en automne. Il connaît un succès immense puisqu'il accueille généralement au moins 150 000 visiteurs.
Sur le Net :

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Commandez sur le Internet
WWW.GAMESTATION.FR
Commandez par Courrier
VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
GAME STATION
LES PRIX... LES PRIX... LES PRIX...
Retrouvez l'ensemble de notre catalogue sur www.gamestation.fr
Medievil 2 195 F PlayStation
Caesars Palace 299 F PlayStation
325 F PlayStation
Rainbow Six 299 F PlayStation
99 F PlayStation
PlayStation
REVENDEURS... CONTACTEZ-NOUS !!!!
Retrouvez les géants du jeu vidéo dans votre poche à partir de 49 F !!!
Le jeu évènement de cet été
LA GRANT STORY
From A Story, Adventure, Role-Playing, New Worlds and Fortunes Unfold.
299 F
PANTHER V
Testé dans le magazine JOYPAD
Carte mémoire
JADE COCOON
CARTE MÉMOIRE
MANETTE PSX
179 F
PLAYSTATION
ACCESSOIRES
Carte Mémoire couleur 69,00 F
Carte Mémoire couleur officielle 99,00 F
Manette analogique officielle 199,00 F
Rallonge Manette 59,00 F
Transcodeur NTSC/RGB 399,00 F
Adaptateur secteur 110/220 volts 169,00 F
Action Replay CD version 149,00 F
Manette compatible Playstation 49,00 F
REGLEMENT
Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
Mandat-lettre
Contre remboursement
Chèque
Signature
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tel :
TITRES | CONSOLES | QTÉ | PRIX
TOTAL

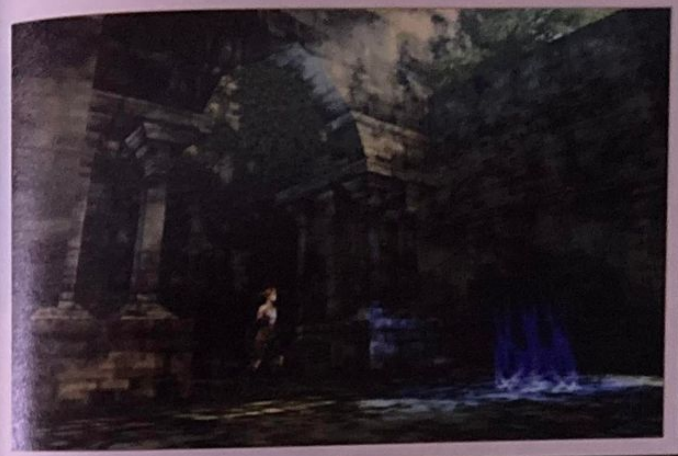
Par Julien Hubert

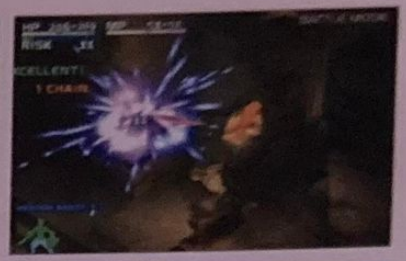
VAGRANT STORY

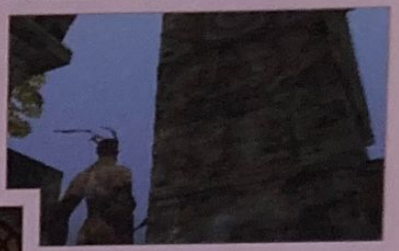
EDITEUR : SQUARE EUROPE
DISPONIBLE LE 14 JUIN 2000

Une équipe passionnée, talentueuse et motivée. Un développement inspiré, appliqué. Des idées originales... Vagrant Story sort des sentiers battus en mélangeant les genres avec maîtrise et brio. Le dernier bébé de Square vous surprendra et vous scotchera pendant des heures devant votre petit écran ! Sa sortie en France, en ce beau mois de juin, représente un événement à ne surtout pas manquer.

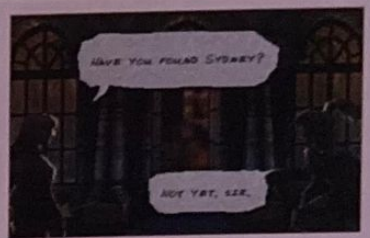
FICHE TECHNIQUE	
GENRE	ACTION/AVENTURE/RPG
EDITEUR	SQUARE EUROPE
DÉVELOPPEUR	SQUARE (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (3 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DIZAINE D'HEURES DE JEU	ON S'ÉCLATE À EXPÉRIMENTER LES CHAINS COMBOS.





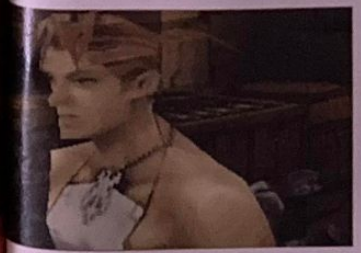


Le manoir du Duc Bardora, un homme très influent dans le royaume de Valendia, a été pris d'assaut par le clan Müllenkamp, un sombre groupuscule religieux. Sydney Losstarot, le très motivé leader du mouvement, demandait en fait l'abdication du puissant Cardinal ainsi que la reconnaissance de son culte magique. Il semblait également rechercher un ancien objet, dont on ignore le nom et la fonction. L'incident fut réglé rapidement, durant la nuit, mais un autre événement survint, une semaine plus tard... Le Duc Bardora, qui s'était enfui dans sa résidence secondaire avant l'occupation du manoir, a été assassiné. On ne retrouva jamais trace du suspect numéro un : Ashley Riot. Ce « Riskbraker », membre de l'élite des VKP (Valendia Knights of Peace), avait participé à la libération du manoir avant de disparaître, d'après certains témoignages, dans les sous-sols d'une ancienne cité : Leà Mundis. Vagrant Story vous propose d'incarner ce héros tourmenté,



La mise en scène est excellente.

dans cet endroit mystérieux et durant la semaine séparant les deux incidents, de la prise du manoir à l'assassinat du Duc...



Le niveau de détail atteint, tant pour les décors que pour les personnages, est simplement bluffant.

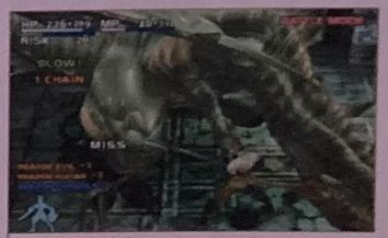
UNE VILLE MAGIQUE ET MAUDITE

Les imprenables remparts de Leà Mundis abritaient plus de 5 000 habitants durant la période de prospère de la cité, vieille de plus de 2 000 ans... Jusqu'au jour où un gigantesque tremblement de terre scella son histoire à jamais. Créée par le sorcier Müllenkamp, cette ville au passé glorieux n'était plus qu'un amas de pierres, recouvrant les couloirs labyrinthiques des anciens sous-sols et abritant désormais des monstres et autres revenants maudits. Après l'épisode du manoir, Ashley Riot était, en fait, parti à la poursuite de Sydney dans les ruines de Leà Mundis, où il découvrit avec stupeur d'abominables monstres, d'incompréhensibles manifestations magiques, d'immortels chevaliers... D'où viennent ces phénomènes étranges ? Quel objet les membres du Müllenkamp cherchent-ils ? Ashley est-t-il réellement le meurtrier du Duc Bardora ? C'est sur de nombreuses interrogations, et avec l'envie d'en savoir plus, que vous vous plongerez dans cette épique aventure moyenâgeuse.

MÉDIÉVAL GEAR SOLID ?

Avant sa sortie, ce nouveau titre de Square a longtemps été comparé au hit d'Hideo Kojima :

IMMERSION DANS UN UNIVERS MÉDIÉVAL CELUI DE LÉA MUNDIS



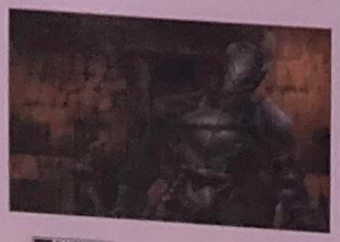
En bas à gauche de l'écran, vous trouverez les informations sur l'évolution de votre équipement.

Contre les squelettes, frappez dans les jambes !

Après avoir battu chaque boss, une roulette vous permet d'obtenir des points en plus dans vos statistiques

La vue subjective vous permettra de découvrir des passages bien cachés.

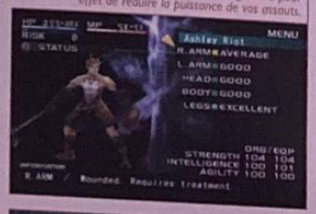
VAGRANT STORY TIENT SES PROMESSES ET FAIT PARTIE DES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE



Metal Gear Solid. Cette comparaison n'est finalement qu'à moitié justifiée… Car si notre héros s'infiltre dans un endroit inconnu et si le jeu propose une mise en scène cinématographique du meilleur goût, le gameplay s'avère être bien différent. Pas question de se déplacer en longeant les murs, avec la plus grande furtivité possible, il faudra ici se battre avec force et acharnement contre quasiment tous les ennemis que vous rencontrerez. L'équipe de Yasumi Matsuno et Akihiko Yoshida (à qui l'on doit déjà l'extraordinaire Final Fantasy Tactics, malheureusement, jamais sorti chez nous) a voulu mêler plusieurs genres, pour créer une nouvelle expérience de jeu, unique. C'est ainsi qu'on subira une progression d'une part classique dans les différents donjons du jeu avec un héros en quête de nouveaux objets d'équipement ou de magies (comme dans un Diablo) mais aussi, une évolution mâtinée d'éléments de plate-forme ou d'énigmes à base de blocs (à la Soul Reaver), proposant un suivi scénaristique prétexte à de nombreuses scènes intermédiaires (pour le côté aventure), ainsi qu'une touche RPG très importante dans le système de gestion et dans les combats. Difficile de garder un équilibre et une unité avec tant d'emprunts, me direz-vous, mais il n'en est rien… Bien au contraire, vous ne vous ennuierez pas une seconde devant cette aventure envoûtante ! Les scènes intermédiaires surviennent toujours au bon moment, pour relancer le scénario et l'intérêt. L'évolution de l'équipement et des capacités de votre personnage vous captivera en permanence. Les boss sont nombreux, il faudra bien vous préparer pour les battre… Vraiment, tout est réglé au millimètre et l'apparente répétitivité du gameplay ne se ressent pas un seul instant.

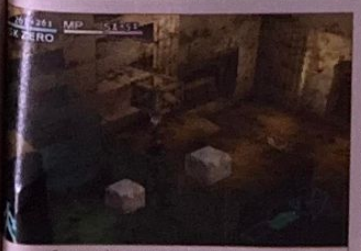
Des pièges sont dissimulés un peu partout, dans les donjons.

Pour plus d'efficacité, il faut toujours surveiller l'état de ses membres. Ici, un bras droit endommagé aura pour effet de réduire la puissance de vos assauts.



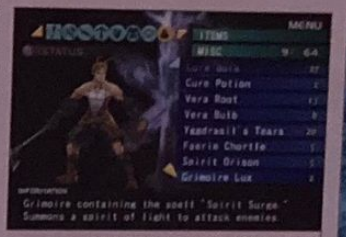
DES COMBATS ORIENTÉS ACTION ET POURTANT TRES STRATÉGIQUES

Le moteur central de ce sentiment se situe donc du côté RPG de Vagrant Story. Car si Square tente de se diversifier, le jeu de rôle reste tout de même sa vraie force inventive, son gisement d'idées et de talent. Et le système de jeu proposé ici représente tout simplement l'une des meilleures créations de l'éditeur nippon. Les classiques menus de combat laissent place à du semi-temps réel. On participe donc aux combats de manière plus active que dans un RPG traditionnel. En apercevant un monstre à l'écran, vous devrez dégainer votre arme, vous approcher et appuyer sur le bouton d'action pour faire apparaître une sphère transparente, représentant votre allonge (comme dans Parasite Eve, encore un bon jeu jamais sorti chez nous !). Une fois l'ennemi dans votre périmètre, il faudra choisir la partie du corps à frapper… Il s'agit, en fait, du premier élément stratégique à assimiler. Selon la partie du corps touchée, différents effets seront possibles. En visant le bras porteur de l'arme, vous baisserez l'attaque de votre ennemi, en visant le bouclier, vous baisserez sa défense. Idem pour les jambes liées aux capacités de mouvement, etc. Evidemment, ces paramètres sont les mêmes pour vous, et il faudra surveiller l'état des différentes parties de votre corps pour toujours rester efficace. De la même manière, chaque boss ou monstre possède son point faible (le point sensible des dragons est leur queue, pour les squelettes se sont les jambes, etc.). Excellent.



Entre combats et cut-scènes : des passages de réflexion à base de blocs.

En pleine partie, des événements spéciaux peuvent survenir. Ici, il faudra traverser une pièce le plus rapidement possible pour obtenir un bon classement.



Les grimoires vous permettent d'apprendre les différentes magies du jeu, n'oubliez surtout pas de les utiliser !

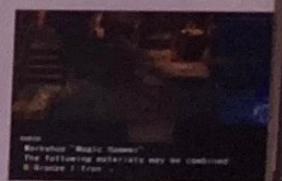
Certaines magies sont très impressionnantes.

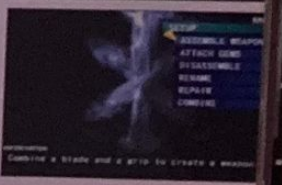
ET C'EST LOIN D'ETRE TOUT !

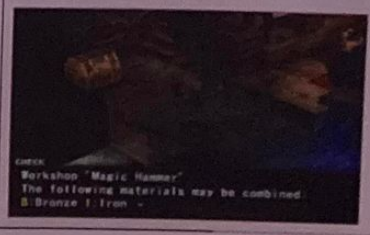
Après avoir vaincu le premier boss, vous obtiendrez progressivement des « Chains », qui pourront être de deux types (attaque et défense). En attaque, ces capacités supplémentaires permettent de développer des combos en appuyant en rythme sur différents boutons de la manette (un point d'exclamation apparaît au bon moment, pour vous aider à choper le timing). Tous ces Chains offensifs possèdent un effet différent et pourront êtres assignés à un bouton en particulier. Vous pourrez ainsi frapper un adversaire à plusieurs reprises, pour lui faire perdre plus de points de vie et, au passage, l'empoisonner, lui voler des points de magie, etc. Les possibilités d'enchaînement sont infinies et de plus en plus complexes ! Côté défense, c'est exactement la même chose, les combos en moins. Vous pourrez ainsi renvoyer une attaque à l'ennemi, récupérer des points de vie ou de magie après avoir été frappé, vous protéger contre le poison, etc. Toujours en avançant dans le jeu, vous pourrez récupérer des pages de grimoire permettant d'apprendre des sorts de magie, répartis en quatre catégories (attaque, défense, soutien et enchantement). Vos MP (Points de Magie) épuisés, il sera bien évidemment possible d'utiliser des objets qui auront les mêmes effets, comme dans tout bon RPG. Viennent enfin les Break Arts, que vous apprendrez en utilisant une arme en particulier. Il s'agit, en fait, d'attaques spéciales très puissantes, qui font place à une débauche d'effets de lumière, tout en vous faisant perdre des points de vie.

LES FORGES : UN PASSAGE OBLIGÉ

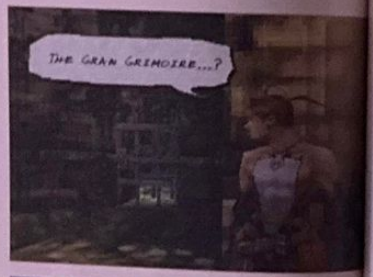
■ *Les forges sont assez rares dans Vagrant Story, et il faudra savoir en profiter au mieux quand vous en trouverez. Commencez par amasser un maximum d'armes (vous pouvez les démonter pour gagner de la place ou en placer dans les coffres). Une fois dans une forge, en passant par le menu des objets, vous pourrez assembler, réparer ou combiner vos lames… Ce qui est impossible ailleurs. Les facteurs les plus importants à prendre en compte dans vos assemblages sont le type et l'affinité de l'arme avec les différents éléments (eau, feu…). Concernant l'efficacité de la lame selon les ennemis, c'est vous qui en améliorerez les capacités, en tuant les bons types de monstres… En faisant bien attention à tout, vous pourrez créer des armes vraiment dévastatrices. A vous la puissance !* ■

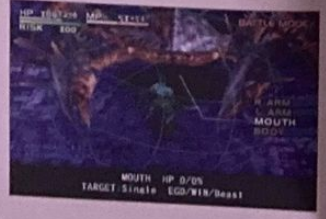




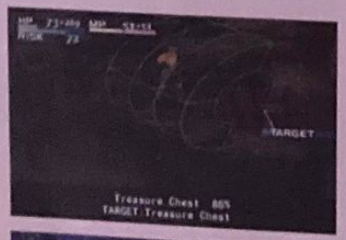


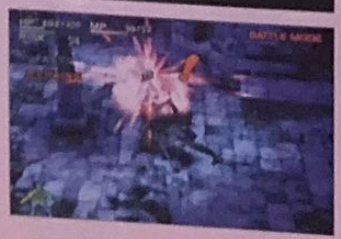
Contre les boss, il faudra toujours revoir son équipement pour empocher la victoire.





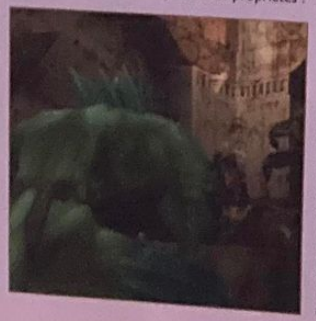
SCÉNARIO CAPTIVANT, AMBIANCE MOYENAGEUSE, SYSTEME ORIGINAL... UNE RÉUSSITE TOTALE !





UNE GESTION COMPLEXE MAIS PASSIONNANTE

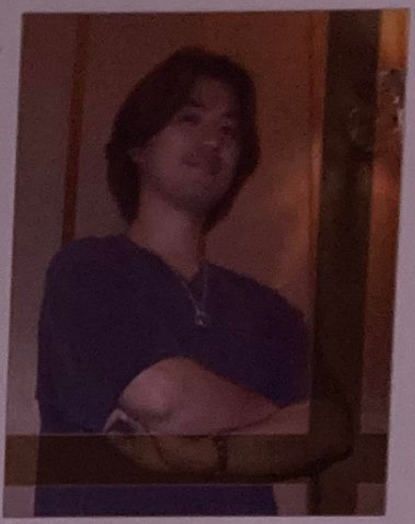
En plus de cet excellent système de combat, vous devrez également porter votre attention sur la gestion de l'équipement, dans les nombreux menus du jeu. Car si votre personnage ne monte pas de niveau en niveau, comme dans un RPG classique, votre équipement, lui, ne cessera d'évoluer durant la partie ! Chacune de vos armes, par exemple, possède des affinités avec tel ou tel type de monstre (humain, bête, fantôme, dragon...) ou d'élément (feu, eau, terre, etc.). Ces affinités peuvent donc changer complètement et de plusieurs manières. Ainsi, en tuant beaucoup de dragons, vous verrez que votre arme deviendra plus efficace contre ce type d'ennemi... et moins efficace contre les humains ! Idem pour les différentes parties de votre armure. Cela ne veut pas dire pour autant qu'il faille posséder une arme différente pour chaque type de monstre, car avec un petit peu de ruse et de bidouille dans les différentes forges du jeu (cf. encart), vous pourrez créer vos propres armes, les mélanger et même y attacher un objet pour lui ajouter des propriétés !



PRISE DE TETE ?

Voilà, vous l'aurez bien compris en lisant ce test : Vagrant Story représente non seulement une réussite technique, à la mise en scène rythmée et au scénario passionnant, mais également une réussite de gameplay. Son vaste et complet système de jeu, aux infinies possibilités, le rend vraiment passionnant... Mais peut-être pas pour tout le monde ! Si vous pensiez que l'orientation action de cette production Square la rendrait plus accessible qu'un RPG classique, détrompez-vous ! Il faut tout de même passer pas mal de temps dans les menus à changer d'équipement, dans les forges à trouver de nouvelles combinaisons d'arme... Bref, si le côté RPG vous rebute, sachez qu'il représente l'intérêt majeur du jeu. En revanche, si vous êtes un bidouilleur de première, qui adore se préparer au combat, trouver la faiblesse des adversaires, faire évoluer comme il le souhaite son équipement, etc., alors foncez ! Vagrant Story représente pour vous une expérience originale à ne manquer sous aucun prétexte.

LA PAROLE À YASUMI MATSUNO, DIRECTEUR ET PRODUCTEUR DE VAGRANT STORY



PlayStation Magazine : Parlez-nous de la naissance de Vagrant Story...

Yasumi Matsuno : Après avoir achevé Final Fantasy Tactics, mon équipe et moi souhaitions créer un titre repoussant les limites de la PlayStation. Pourtant, dès le départ, il nous a paru indispensable de soigner l'ambiance de notre nouvelle aventure. Il nous fallait concevoir un univers à la fois cohérent mais incorporant aussi de nombreux éléments fantastiques. Dans le fond, je pense que c'est pour cela que nous nous sommes tournés vers l'époque médiévale.

Qu'est-ce qui a motivé votre choix de Saint-Emilion comme modèle pour Léa Mundis ?

Il existe plusieurs raisons (rires)... Tout d'abord car nous voulions créer un monde qui paraisse vraiment réel avec des teintes chaudes et des roches au grain très particulier. C'est quelque chose que nous n'avons pas au Japon et je savais que je pouvais le trouver dans le sud de la France ou en Espagne. Nous nous sommes donc rendus sur place et j'ai immédiatement senti que l'architecture de Saint-Emilion et l'aspect en ruine de certains édifices colleraient parfaitement à l'atmosphère que je voulais donner à Vagrant Story. Et puis, vous savez, il y a aussi ces fameux vins que j'apprécie alors comment résister (rires).

En tant que fan de cinéma, certains films vous ont-ils inspiré lors du développement ?

Je cultive, en effet, une véritable passion pour le cinéma, mes goûts étant plutôt diversifiés, des blockbusters hollywoodiens au cinéma d'auteurs français ou japonais. En revanche, vous citer une référence en particulier me paraît complètement impossible. Vous savez, il s'agit d'un ensemble, de ce que vous assimilez. Je pense que cela doit rejaillir sur mes jeux de manière indirecte, sans vraiment que je m'en rende compte finalement. Quoi qu'il en soit, lorsque j'ai débuté le projet Vagrant Story, j'étais complètement captivé par les séries de Chris Carter. Encore plus que X-Files, c'est Millenium qui m'a probablement le plus marqué. C'est probablement pour cette raison que les thèmes traités dans Vagrant Story sont assez sombres et parfois carrément mystérieux.

Vous souvenez-vous du moment précis où vous avez ressenti que le jeu commençait à prendre forme ?

Oh oui, tout à fait. Vous savez, au départ, chaque équipe travaille de manière indépendante, chacun devant développer une partie bien définie du jeu. Mon rôle est, bien évidemment, de veiller à la bonne coordination des efforts, mais aussi de sentir à quel moment nous pouvons commencer à regrouper les différents éléments pour enfin donner naissance au jeu. C'est véritablement le jour où nous avons assemblé la scène d'introduction et plus particulièrement le moment où Sydney invoque un dragon dans la chapelle que le cœur de Vagrant Story a réellement commencé à battre. Après tant de mois d'efforts, je peux vous avouer que ce moment était assez émouvant pour toute mon équipe et moi.

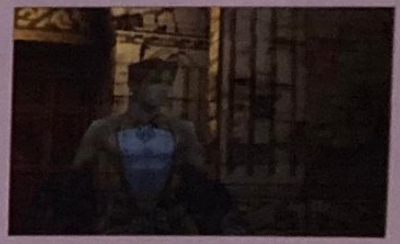
Avec tant de maîtrise technique, de talent pour diriger la mise en scène, il est étonnant que les protagonistes ne parlent pas. Comment expliquer cette décision ?

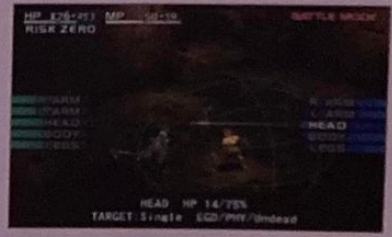
Hum, vous touchez ici un point sensible, une question que l'on m'a même posée au sein de Square. C'est un fait, les héros restent muets, mais je peux vous assurer qu'il s'agit là plus d'un choix d'ordre technique que d'une réelle volonté. Nous avons créé près de 500 lieux, sans compter la place prise par les cut-scenes. Si nous avions dû ajouter à cela des voix, il aurait été impossible de faire tout tenir sur un CD. Alors pourquoi ne pas avoir édité deux CD ? Eh bien, tout simplement, car Vagrant Story nécessite parfois quelques allers retours et j'aurais alors obligé le joueur à alterner régulièrement entre CD 1 et CD 2. Cela aurait brisé inutilement le rythme, ainsi qu'allongé significativement les temps de chargements, et en tant que joueur je n'aurais personnellement pas vraiment apprécié. En tant que directeur du jeu non plus d'ailleurs, ce qui explique ce choix (sourire).

Malgré sa qualité, au Japon, Vagrant Story n'a pas connu une réussite aussi fulgurante qu'escomptée. Votre sentiment ?

Je dois reconnaître que les ventes de jeu vidéo ont singulièrement baissé en début d'année, et nous en avons été malheureusement l'une des victimes. Alors, si je n'irai pas jusqu'à parler de crise, il est incontestable que le marché s'est effrité. Personnellement, je vois aussi une autre raison. Lorsque Vagrant Story est sorti, l'arrivée de la PlayStation 2 était imminente et les joueurs économisaient pour cet événement.

« JE N'IRAI PAS JUSQU'À PARLER DE CRISE MAIS LE MARCHÉ A BAISSÉ... »





VAGRANT STORY - 349 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE
9 Décors moyenâgeux magnifiques, design des persos original et agréable.	8 Bruitages exceptionnels, musiques très efficaces... Pas de doublages.	8 Le jeu est très long et les possibilités extrêmement nombreuses.
ORIGINALITÉ	**JOUABILITÉ**	**TECHNIQUE**
9 Système de jeu unique, mêlant les genres avec efficacité et brio.	8 La navigation dans les menus est claire. Les textes sont en français.	9 L'impressionnant moteur propose des graphismes détaillés, précis.

LE COMPARATIF : UNIQUE EN SON GENRE, LA GESTION ET LE CÔTÉ STRATÉGIQUE PASSIONNENT COMME DANS UN TRES BON RPG.

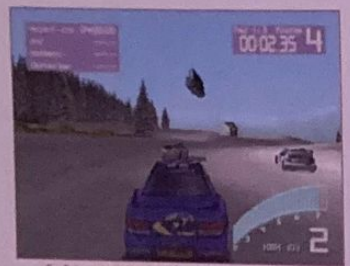
POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui apprécient l'ambiance moyenâgeuse, la mise en scène à la Metal Gear.

9 NOTE GLOBALE ET RESUME
Vagrant Story est un très grand jeu. Au-delà du design accrocheur et de l'excellence graphique qu'elle affiche, cette nouvelle œuvre de Square vous envoûtera des heures... A moins que la gestion d'équipement type RPG vous prenne la tête.

Colin McRae Rally 2

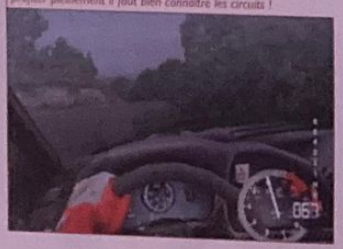
EDITEUR : CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR : CODEMASTERS (G.-B.)
DISPONIBLE EN : JUIN 2000

Avec un mois de retard, Codemasters a enfin accouché de son dernier rejeton. Rassurez-vous, le bébé Colin se porte à merveille et tout risque de fausse-couche est définitivement écarté ! Alors, en cette grande occasion, laissez-moi vous dresser le thème astral de ce poisson, ascendant perfection...

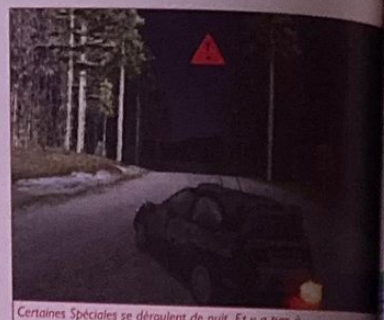


En finissant les Championnats, vous avez accès à des cheat modes. Ici, par exemple, vous envoyez des boules de feu qui explosent littéralement vos adversaires !

La vue cockpit procure d'incroyables sensations. Mais pour en profiter pleinement il faut bien connaître les circuits !



« A la barre, de l'Atlantis, il se bat pour la justiiiice… » Hum, arf, excusez-moi, j'étais en train d'écouter la bande originale d'Albator… Désolé, hein, je m'accordais une petite pause nostalgico-musicale avant d'attaquer ce test. Ça vous dérange pas, au moins ? Non, parce que si c'est le cas, je peux très bien effacer ce que je viens d'écrire et repartir directement dans le vif du sujet ! Z'êtes bien sûr ? No problem ? Z'êtes trop cool avec moi ! Si, si, j'insiste, c'est un plaisir d'avoir affaire à des lecteurs aussi compréhensifs. Non, parce que vous pourriez aussi gueuler, en argumentant que vous n'avez pas acheté ce numéro de PlayStation Mag pour entendre parler de vieux dessins animés des années 80. Oh, je vous comprendrais parfaitement, parce que, perso, si j'étais lecteur, ça me gonflerait. Enfin, voilà, voilà… Et à part ça, comment va la petite famille ? Bientôt les vacances, hein… On va enfin pouvoir se la couler douce pendant quelques semaines. Et le boulot (ou les études), pas de galères ? Comment… Ah, vous voulez savoir si j'en ai encore pour longtemps avec mes âneries ? Eh, vous énervez pas ! C'est bon, j'y arrive à Colin, y a pas le feu au lac. J'essaye de détendre l'atmosphère et vous, vous commencez à vous énerver. C'est pas vrai, ça ! Me stressez pas, ça va encore dérégler mon anneau pylorique ! Parce que vous savez, j'ai un anneau pylorique super fragile… Même que l'autre jour… Ok, détendez-vous, j'plaisante !



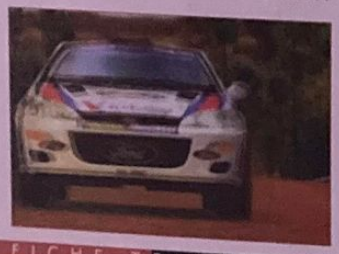
Certaines Spéciales se déroulent de nuit. Et y a pas à dire, la nuit, dans Colin 2, c'est beau !

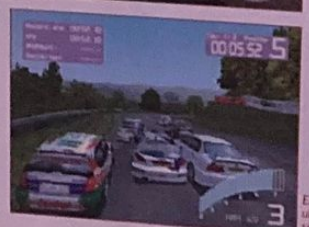
Seules deux voitures restent en piste en mode multi-joueurs. Et c'est bien dommage, ma foi !

LA MEILLEURE SIMULATION DE RALLYE !

Voilà, vous êtes heureux, là ? Rassuré, et tout et tout… Car, oui, Colin McRae 2 est bel et bien la simulation de rallye ultime que l'on attendait tous ! Codemasters n'a pas failli : de version en version, ils nous ont promis monts et merveilles et ils ont respecté tous leurs engagements. Leur production est une petite merveille, un bijou de jouabilité et d'intérêt. Mieux que V-Rally 2 par bien des aspects, Carpe McRae 2 ne saurait souffrir aucun reproche majeur, tant il s'avère peaufiné à l'extrême. D'ailleurs, ça énerverait presque un jeu aussi abouti, parce que du coup, lorsqu'on le teste, on ne peut en dire que du bien ! Impossible de se lancer dans une diatribe acerbe ou d'émettre la moindre réserve. On est obligé d'user et d'abuser de superlatifs laudatifs, de s'émerveiller devant toutes ses qualités. Bah, que voulez-vous, il faut bien se rendre à l'évidence : non seulement Gardon McRae 2 est une production parfaitement inspirée, mais en plus elle enfonce grave tous les autres jeux de rallye passés. Car les développeurs de Codemasters ont réussi mieux que quiconque à retranscrire dans les moindres détails cette fabuleuse discipline qu'est le rallye. Sensations de pilotage ultra grisantes, immersion totale (notamment grâce à la vue cockpit), challenge aussi longs que relevés, graphismes somptueux, ambiance sonore sans comparaison… On frôle le sans faute !

ON AURAIT APPRÉCIÉ LA PRÉSENCE D'UN VÉRITABLE MODE CARRIERE…



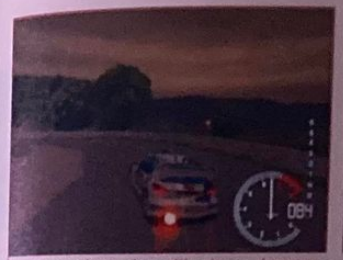


FICHE TECHNIQUE	
GENRE	SIMULATION DE RALLYE
EDITEUR	CODEMASTERS
DEVELOPPEUR	CODEMASTERS (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON ZAPPE L'ARCADE ET ON PASSE EN MODE RALLYE !

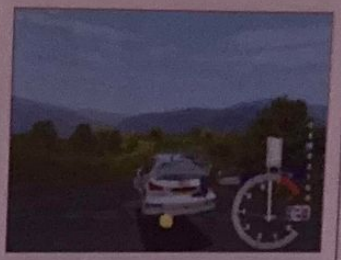
ARCADE OU SIMULATION, FAITES VOTRE CHOIX !

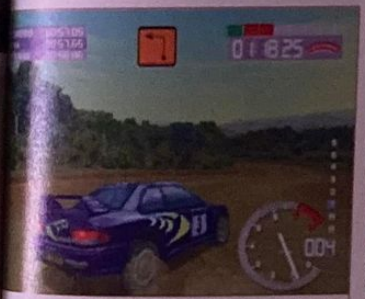
Depuis quelque temps, la coutume veut que les simulations automobiles proposent systématiquement deux « niveaux » de jeu, l'un accessible aux novices et l'autre aux joueurs un peu plus expérimentés. Eh bien, Tanche McRae 2 n'échappe pas à la règle avec ses modes Arcade et Rallye. Le premier, même s'il n'est pas fabuleusement novateur, a au moins le mérite de combler une des plus grosses lacunes du premier épisode : l'impossibilité de participer à des courses contre plusieurs concurrents. Eh oui, le premier Mérou McRae ne proposait que des compétitions à base de Spéciales, durant lesquelles on se retrouvait seul en piste, avec comme seul adversaire le chrono. Bref, le mode Arcade se présente comme une succession d'épreuves sur circuit en boucle (contrairement au mode Rallye) où 6 voitures se tirent la bourre pour la première place. Championnat complet (permettant d'ouvrir de nouvelles pistes et de gagner des caisses cachées, genre 250 T16, Lancia Stratos et autre Mini Cooper…), course simple, course contre la montre, duel multi-joueurs (via un écran divisé en deux), le mode Arcade se révèle non seulement complet, mais également très facile à appréhender pour les joueurs inexpérimentés. En effet, dans cette configuration, le pilotage des voitures ne présente pas de réelle difficulté. Aucun réglage fastidieux à effectuer, aucun dommage lors de courses, une conduite basique tout en extravagantes glissades, voilà qui devrait satisfaire les novices ! Bon, le mode Arcade souffre en contrepartie d'un défaut assez gênant : afin de permettre au moteur 3D de supporter sans problème l'animation des 6 voitures en piste, les graphismes ont été largement simplifiés par rapport au mode Rallye. Résultat : les véhicules sont grossièrement modélisés et les décors adoptent une livrée « light ». Mouais, c'est pas folichon, folichon, mais heureusement ça reste quand même relativement joli. Enfin… beaucoup moins que le mode Rallye !

En mode Arcade, les concurrents ont des réactions ultra violentes qui transforment les courses en véritables séances de stock-car !



Les voitures adoptent des modèles physiques beaucoup plus réalistes que dans Colin McRae premier du nom. En clair, elles glissent beaucoup moins violemment.



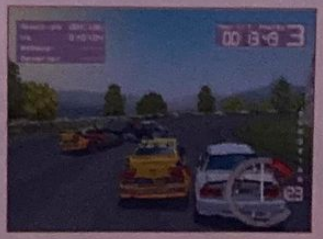


Le jeu des suspensions, les quatre roues gérées indépendamment, les transferts de masses… Autant de détails qui prouvent le niveau de perfection de Colin 2 !

LE CŒUR NÉVRALGIQUE DU JEU

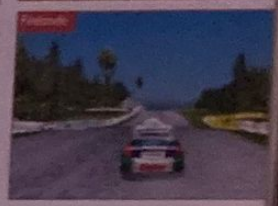
Avec le mode Rallye, Codemasters devrait s'attirer la sympathie et la reconnaissance d'un public adepte de vraies simulations. Là, le déroulement des parties évolue comme dans un véritable rallye. Chaque tracé est divisé en plusieurs spéciales plus ou moins longues (des tracés ouverts, menant d'un point A à un point B), elles-mêmes subdivisées en checkpoints. Sur la piste, les concurrents partent à intervalles réguliers et doivent boucler la Spéciale le plus rapidement possible… sans jamais se doubler ! Très déconcertant pour qui a l'habitude de ces jeux de caisses où l'on ne peut gagner qu'en jouant des pare-chocs à chaque virage, le mode Rallye de Merlu McRae ne vous laisse qu'une seule alternative pour battre vos adversaires : piloter mieux qu'eux ! En clair, prendre plus de risques, tenter les freinages les plus tardifs, éviter au maximum les patinages intempestifs… et ce alors même que les modèles physiques sont beaucoup plus poussés qu'en arcade et

Chaque élément du décor est un obstacle potentiel. Évitez les sorties de route, ou c'est le platane assuré !



PÉRIPLES EXOTIQUES

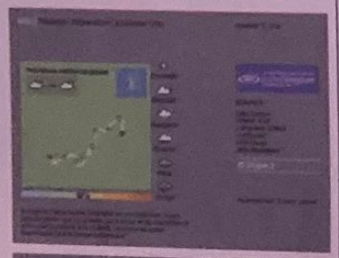
Chaque rallye prend pour cadre les paysages d'une contrée différente. Les pistes ardues de l'Australie, l'asphalte et les longues lignes droites de la Finlande, les routes sinueuses françaises, les pistes sablonneuses grecques, les méandres des cols italiens, les longues étendues plates du Kenya, les parcours boueux de la campagne anglaise et les sentiers enneigés de la Suède. Autant de destinations plus ou moins exotiques parfaitement retranscrites par les graphistes de Codemasters ! Mais attention, ne vous attardez pas trop dans la contemplation des bas-côtés, car vous pourriez très rapidement faire intimement connaissance avec eux. Basses difficiles à négocier, enchaînements de virolos aussi variés que traîtres, brusques courbes en épingle, sans parler des conditions météo qui dégradent parfois énormément l'adhérence… La piste est un enfer jonché de pièges vicieux et qui doute que vous mordiez la poussière bien souvent, aussi de dompter l'asphalte.

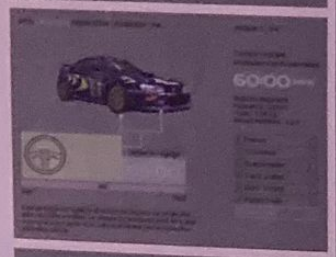


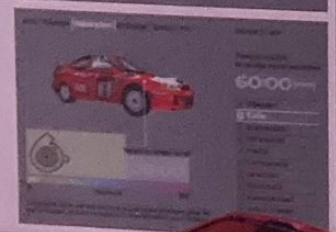
UN PILOTAGE TOUT EN GLISSADES, NI TROP POINTU, NI TROP ARCADE !

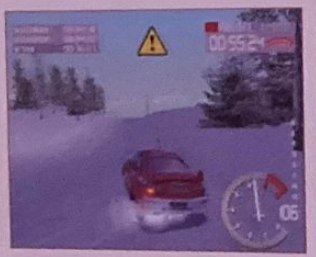
LA REGLE D'OR

■ Avant de débuter une Spéciale, vous devez avoir deux choses importantes à l'esprit. Primo, les conditions climatiques peuvent changer du tout au tout en quelques instants et, secundo, votre voiture doit être réglée en fonction du revêtement de la piste. Par conséquent, avant de vous lancer sur la ligne de départ, étudiez les prévisions météo afin d'adopter le bon train de pneus et passez par la case réglages où vous pouvez ajuster 7 points névralgiques de votre voiture. Enfin, dernier détail crucial : entre chaque Spéciale vous devez réparer les dégâts subis par votre caisse (répartis en 11 catégories), sans quoi vous repartiriez au volant d'une guimbarde complètement pourrie ! ■

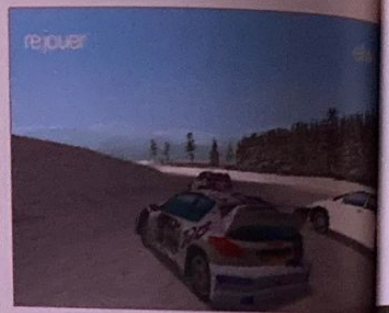








que votre bolide ne vous pardonne que rarement les fausses manœuvres ! Bref, seuls vos talents de pilote émérite vous permettront de prétendre à la victoire. Et du talent, croyez-moi, il vous en faudra une sacrée dose ! Proposant trois niveaux de difficulté, le mode Rallye s'avère, en effet, assez balèze en Intermédiaire et carrément super relevé en Expert (en Novice, c'est du caviar, et on s'ennuie un peu). C'est bien simple, si vous décidez de relever le défi du mode Expert, vous devrez faire preuve d'une maîtrise absolue dans votre pilotage. Il faudra finement doser votre vitesse, effectuer des réglages pointus avant course (voir encadré), éviter au maximum chocs et sorties de route, et jongler avec le revêtement de la chaussée parfois très glissant. Bref, cette configuration « extrême » s'adresse aux joueurs expérimentés et au sang froid absolu ! Maintenant, si vous ne souhaitez pas vous embarquer dans un Championnat complet, rien ne vous empêche d'opter pour un simple Rallye ou une Spéciale particulière, une séance de course contre la montre ou encore un petit Duel. Kesako un duel ? Eh bien, il s'agit d'une épreuve dite de Rally Master : deux adversaires pilotant deux caisses strictement identiques se tirent la bourre sur deux pistes parallèles sans jamais se croiser. Pouvant se pratiquer seul contre l'ordinateur ou à deux en écran divisé, ce challenge constitue une alternative intéressante aux classiques rallyes, malgré une durée de vie assez courte, il faut bien le reconnaître.



Le mode Duel (Rally Master, en fait) peut se pratiquer en multi-joueurs. Cool...

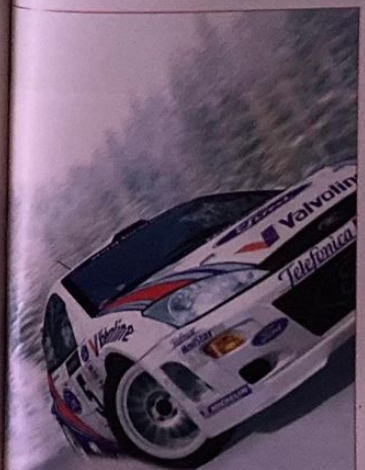
Oui bon, je sais, ça va : j'ai explosé mon moteur, et alors ? Je conduis mal, c'est pas de ma faute !

LA PLAYSTATION SORT SES TRIPES !

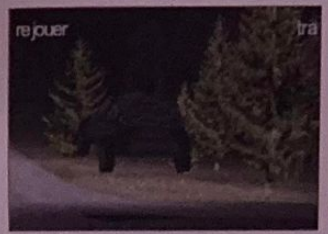
Maintenant que nous avons bouclé le chapitre des modes de jeu, attaquons-nous à l'aspect esthétique de Truite McRae 2. Si les graphismes du mode Arcade se révèlent un peu « légers », ceux du mode Rallye sont, quant à eux, carrément sublimes. Là, les voitures sont modélisées avec force détails (plus belles que celles de GT2, c'est dire), les décors se reflètent sur les carrosseries, la boue (ou la neige) vient s'accrocher progressivement aux bas de caisse, des volutes de poussière s'envolent dans votre sillage, le pot d'échappement crache des flammèches lors des décélérations, chaque choc inflige des dommages réalistes à la voiture (la carrosserie se plie en temps réel et les performances diminuent)... Et que dire des décors, si ce n'est qu'ils sont tout bonnement superbes avec leurs couleurs chatoyantes, leurs bas-côtés encombrés de végétation et d'objets hétéroclites. Quant aux conditions météo changeant en cours de rallye... Argh, les conditions météo ! Soleil, pluie, bruine, tempête de neige... Autant de bonnes excuses empruntées par les développeurs de Codemasters pour nous asséner sans prévenir des effets visuels de folie... Non mais, j'vous dis : ils n'ont aucun respect pour nos pauvres cœurs, qui se mettent à battre la chamade devant une telle débauche de grand spectacle et de beauté ! Ah là, là, Rascasse McRae 2 mérite bien tous les éloges. Pour la première fois sur PlayStation, on atteint le compromis parfait entre simulation et arcade. Ni trop difficile d'accès, ni trop bourrin, ce jeu frôle le zéro défaut. Frôle, car on aurait apprécié la présence d'un éditeur de circuits comme dans V-Rally 2. Un mode Carrière aurait également été le bienvenu, mais finalement, avec plus de 70 Spéciales, des modes de jeu longs et passionnants (à défaut d'être réellement novateurs) et 13 voitures parfaitement modélisées, on ne pouvait pas décemment en demander beaucoup plus. Hors de question d'être rabat-joie sur ce coup-là : accueillons cette petite merveille comme il se doit... Avec des tonnerres d'applaudissements !

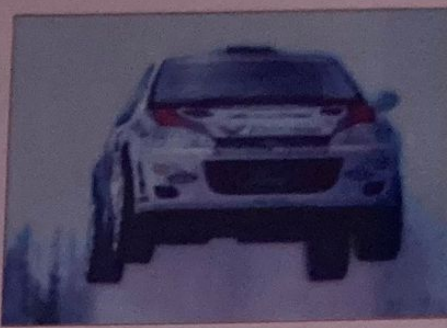
La gestion des dégâts sur la carrosserie est en tout point réaliste, d'autant plus que chaque choc altère les performances de la voiture.

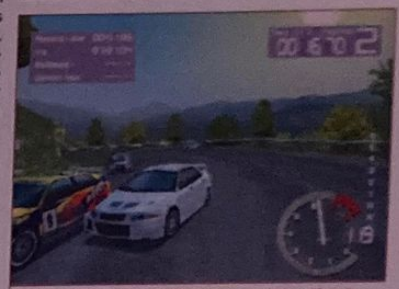
La vue « capot » présente un bon compromis jouabilité/sensations.



Les effets de poussière soulevée sur votre passage dynamisent encore les réactions de la voiture.

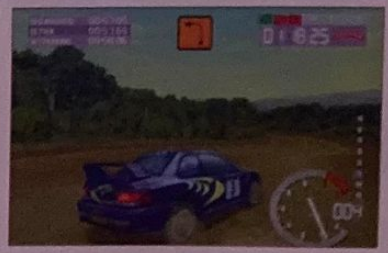






Le rétro : très utile en mode Arcade pour garder un œil sur la bande de furieux qui vous talonnent !

PLUS DE 70 SPÉCIALES, POUR DES HEURES DE BONHEUR PUR



COLIN MCRAE RALLY 2 - 299 F

DESIGN
9 Les voitures comme les circuits sont les plus beaux jamais vus sur PlayStation !

MUSIQUE ET SON
8 Zappez vite les musiques pour profiter des bruitages moteurs tout juste hallucinants.

DURÉE DE VIE
8 Des tonnes de circuits, des spéciales en pagaille et un mode Deux Joueurs très sympa.

ORIGINALITÉ
6 Même si les modes de jeu son nombreux, ils restent somme toute classiques.

JOUABILITÉ
9 En Arcade, le pilotage est simpliste. Quant au mode Rallye, il nécessite du tact.

TECHNIQUE
8 L'animation ne rame quasiment jamais, par contre on note un peu de clipping.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE V-RALLY 2 ET QUE GT2 (POUR LA PARTIE RALLYE).

POUR QUEL PUBLIC ?
Colin McRae 2 devrait réconcilier les fans d'arcade et les pro de la simulation !

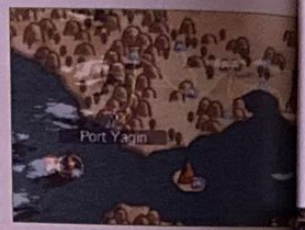
9 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Codemasters signe là un petit chef-d'œuvre. Un jeu de rallye beau, riche, agréable à jouer et exempt de tout reproches. Bon, Colin McRae Rally 2 ne propose pas d'éditeur de circuits comme V-Rally 2, mais qu'importe : vu le nombre de circuits.

Par Xavier Brun

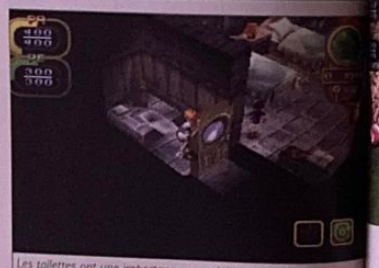
ALUNDRA 2

Dans ce second volet, il ne subsiste que le nom d'Alundra faisant référence à la première version. Cependant, les changements sont les bienvenus car plutôt astucieux et originaux. Les amateurs de jeux de rôle ne perdront pas au change, avec cette suite qui n'en est pas une.

EDITEUR : ACTIVISION
DISPONIBLE EN JUIN



La suprématie de Square dans le domaine des RPG est indiscutable depuis quelques années. Aujourd'hui, Activision se risque et se prend au jeu. Les nouvelles aventures d'Alundra, développées cette fois par Matrix Software, succèdent au titre de Psygnosis. Il est rare, dans l'univers vidéoludique, que des jeux dont les volets se suivent ne se ressemblent pas. Alundra 2 est un titre atypique qui fait partie de cette catégorie. Le deuxième volet ne ressemble en rien au titre édité en juillet 98 : nouveaux environnements, nouveaux personnages, nouvelle histoire… Bref, tous ceux qui ont connu Alundra (premier du nom) pourraient bien être agréablement surpris par cette suite qui n'a plus rien de commun avec son aîné. Le monde dans lequel évolue Flint, pirate recherché mort ou vif, n'est pas ce que l'on pourrait appeler un monde sans histoire. Avec ses cheveux carotte, sa tête d'ange et son costume de combattant de carnaval, Flint est un personnage courageux et téméraire, mais à qui l'on donnerait 10 balles pour qu'il aille s'acheter des bonbons, plutôt que gagner sa confiance. Pourtant, ce gamin est le seul espoir des habitants du royaume de Varuna.

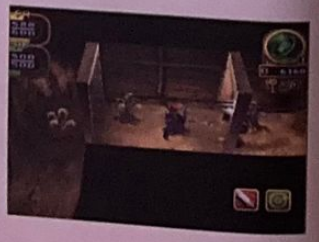


Les toilettes ont une importance non négligeable au début de la partie. Visitez-les !

L'HISTOIRE NE FAIT QUE COMMENCER

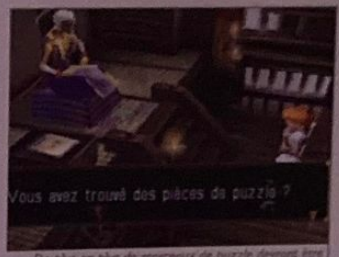
Un pantin siège sur le trône à la place du Roi renversé par l'infâme Baron Diaz (aucun lien de parenté avec Cameron). La princesse Alexia va aider Flint en sous main à découvrir la preuve des agissements occultes du Baron Diaz, associé à un sorcier dénommé Méphisto. Ce dernier, dont la parole est sacralisée, détient un pouvoir étrange et machiavélique par le biais de la clé d'arcane. Cet objet, placé sur le dos d'humains crédules ou d'animaux, transforme ces êtres en androïdes et les voue entièrement au service du mal. La mission de Flint consiste à parcourir le vaste monde imaginaire d'Alundra afin de déjouer les plans de l'infâme Méphisto, secondé par une guilde de pirates. Chaque rencontre, chaque dialogue avec des personnages secondaires permettent à Flint d'obtenir des informations et de pouvoir se rendre dans de nouvelles régions : forêts, donjons, océans, épaves, villages, ruines… Dans tous ces lieux, d'innombrables secrets devront être découverts. A commencer par la quête de nouvelles attaques combos que le seigneur Jeehan lui délivrera en contrepartie d'un service. Lors de vos pérégrinations, des coffres contenant des morceaux de puzzle devront être réunis puis rapportés à Jeehan. Quatre puzzles (6, 12, 18, 24 pièces) seront ainsi reconstitués. Les morceaux seront de plus en plus nombreux et certains ne pourront être récupérés qu'après l'obtention de nouvelles magies. Magies conférées à Flint par l'intermédiaire de bagues appelées éléments d'orbe. Chaque élément possède un pouvoir spécifique : flotter dans les airs, nager sous l'eau, libérer de nouveaux passages… Mais pour obtenir ces pouvoirs, la tâche n'est pas toujours aisée : une multitude d'énigmes devra être résolue pour avancer dans l'histoire. La trop grande difficulté des énigmes du premier volet a été revue à la baisse. Terminé les casse-tête, fini les sauts millimétrés que l'on devait tenter à plusieurs reprises. Logique et application sont les maîtres mots de cette nouvelle aventure attrayante et variée.

Les sources d'énergie pour récupérer force et magie sont en nombre largement suffisant tout au long du jeu.

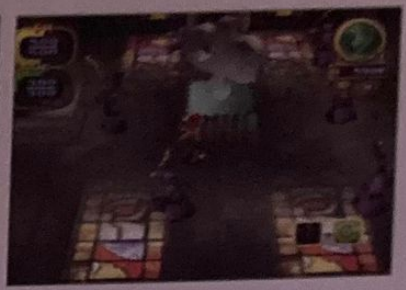


FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION/RPG
EDITEUR	ACTIVISION
DEVELOPPEUR	MATRIX SOFTWARE (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	2
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON ENTRE DE PLAIN-PIED DANS L'AVENTURE



De plus en plus de morceaux de puzzle devront être trouvés puis rapportés au seigneur Jeehan.



UN JEU DANS LE JEU

■ *Tout au long de l'aventure, vous aurez la possibilité de récolter des flèchettes, soit en éliminant certains adversaires, soit en ouvrant des coffres. Celles-ci seront très utiles chez Zack le bargne, propriétaire d'une salle de jeux, où votre talent de lanceur sera mis à rude épreuve. Chaque fois que vous toucherez la cible, des points (pouvant être multipliés) vous seront accordés. Dès que votre stock de flèchettes est épuisé, Zack vous proposera d'échanger vos points contre différents objets : éléments d'orbe, « up-grade » (amélioration) de ces éléments d'orbe pour invoquer des magies plus puissantes (à la manière des G-force de Final Fantasy VIII) ou encore la fameuse Pierre Vita, un des trois éléments nécessaires à la fabrication de l'épée ultra puissante qu'un forgeron pourra créer pour Flint.* ■

UNE FOULE DE MINI-JEUX

Bon nombre de nouveaux ingrédients ont été incorporés dans ce deuxième opus. Tout d'abord, l'évolution la plus flagrante est le passage de la 2D à la 3D. Malheureusement, les angles de caméra n'ont pas été optimisés, et il faut souvent jouer des boutons de la manette pour avoir une vision à peu près correcte de l'ensemble du jeu. Ensuite, c'est la multitude de petits jeux indépendants ou non de l'histoire qui vient agrémenter l'intérêt de ce titre qui n'en manque pas. Jeux de fléchettes, évasion en chariot digne d'un Indiana Jones ou course-poursuite avec un boss pour récolter un maximum de bonus (herbes curatives, potions, argent…). La dizaine de boss à affronter durant la partie sont, pour la plupart, des animaux ayant subi des mutations dont la cause est cette clé d'arcane. Un seul boss s'avère relativement difficile, les autres n'ont rien d'insurmontable à partir du moment où l'on a trouvé la bonne technique. Flint sera de toutes les batailles et devra dominer ses adversaires, pour finalement en découdre avec le sorcier. Au nom de la paix et de la justice des pirates, Flint se lancera à corps perdu dans chaque conflit afin de parvenir à sceller le sort de Méphisto. Pour ce faire, de longues heures de quête et de franches rigolades attendent tous les amateurs d'action/RPG. Que ce soit dans les dialogues (extrêmement bien traduits) ou dans les séquences animées, l'humour est présent du début à la fin du jeu. Même si l'aventure est parfois un peu trop linéaire et dirigiste, ce titre est à conseiller à tous les amateurs du genre et prouve que Square n'est pas le seul à posséder les recettes du succès des jeux de rôle.

De nombreux petits jeux, notamment dans la forêt Kindra, permettent de découvrir de nouveaux trésors cachés.

Chaque fois qu'un nouveau puzzle est reconstitué, Jeehan vous enseignera une nouvelle attaque combo.

UN ÉPISODE PORTEUR DE NOUVEAUTÉS POUR NOTRE PLUS GRAND PLAISIR

ALUNDRA 2 - 299 F

DESIGN **6** — Les décors sont variés, les séquences animées auraient mérité un meilleur graphisme.

MUSIQUE ET SON **7** — Les musiques s'adaptent très bien au scénario.

DURÉE DE VIE **8** — Libérez une trentaine d'heures sur votre agenda.

ORIGINALITÉ **8** — Une grande diversité d'énigmes et une foule de mini-jeux.

JOUABILITÉ **5** — Les angles de caméra ne sont pas toujours les mieux choisis.

TECHNIQUE **6** — Quelques ralentissements et collisions fantômes.

LE COMPARATIF : MOINS COMPLEXE QU'ALUNDRA

POUR QUEL PUBLIC ?
Les amateurs de RPG passeront de bons moments de détente. Idéal pour s'initier au genre.

7 NOTE GLOBALE ET PESUMÉ
Alundra 2 est une réussite sur bien des plans : de l'humour, des énigmes, de l'action en continu, et l'ensemble en 3D. S'adressant aux amateurs de RPG, la difficultée bien dosée permettra également aux non-initiés de se familiariser avec le genre.

Par Jean Santoni

Aux armes citoyens ! Ces derniers temps, le marketing domine un peu trop les productions vidéo-ludiques. EA Sports nous en fait la brillante démonstration avec Euro 2000. Il est grand temps de réagir ! Non aux réactualisations éhontées !

L'animation est nettement moins décomposée que dans Ronaldo V-Football.

EURO 2000

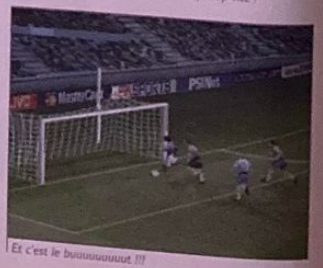
EDITEUR : EA SPORTS
DÉJÀ DISPONIBLE

Quand même, ils sont culottés chez EA Sports ! FIFA 2000 est sorti au mois de novembre, et ces messieurs du marketing trouvent malgré tout le moyen de justifier le lancement d'un nouveau jeu de foot. Quel rythme, quelle créativité ! Merci, l'Euro 2000 ! Depuis FIFA 98, l'équipe de développement canadienne nous pond un FIFA quasiment tous les six mois (cf. FIFA 98 - En Route pour la Coupe du Monde et FIFA 99). Hum, entre ISS Pro 98 et ISS Pro Evolution, combien de temps s'est-il écoulé déjà ? On veut nous faire gober qu'en six malheureux petits mois, les développeurs sont parvenus à identifier les faiblesses de FIFA 2000 et à remanier son gameplay douteux ? Personnellement, ça me fout en rogne.

COUP DE GUEULE

Quelque part, ça signifie qu'on nous prend pour des chèvres aux portefeuilles bien garnis. Si d'un point de vue éthique cette politique peut choquer les joueurs, sur le plan marketing on voit mal pourquoi EA Sports ne retenterait pas sa chance, ça a déjà marché une fois, alors pourquoi pas deux ? Où sont les risques finalement, qui menacent dangereusement l'éditeur ricain ? Eidos avec UEFA 2000 ? Arf ! Arf ! Arf ! ISS Pro Evolution a beau être la simulation de foot ultime, le titre de Konami se vend moyennement bien comparé aux chiffres enregistrés par la dernière édition de FIFA. Ce dernier, rappelons-le, s'est classé pendant plusieurs mois d'affilée en pôle position des charts européens. Il y a bien Ronaldo V-Football, mais le géant américain se soucie-t-il vraiment de la concurrence du label sport d'Infogrames ? Eh oui, la notoriété d'une marque peut être redoutable.

Un beau pressing de la part des défenseurs ! Le porteur du ballon court beaucoup trop vite !



Et c'est le buuuuuuuuut !!!

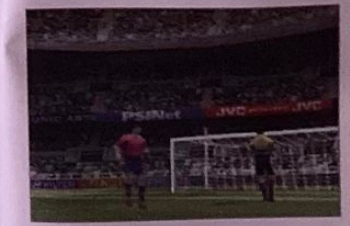
UN SIMPLE RECYCLAGE

Incontestablement, EA Sports détient entre ses mains une licence en or, celle de l'Euro 2000, le joueur amateur va très certainement se laisser séduire par ce nouveau chant entonné par les sirènes du marketing. Mais ça n'empêchera pas l'ensemble de la rédaction de PlayStation Magazine de s'agiter dans tous les sens pour vous mettre en garde quant à l'intérêt de cet énième jeu de foot. C'est fou, tout à coup, j'ai l'impression de m'appeler Don Quichotte ! Non, Euro 2000 n'est pas un bon jeu. Nous abordions le problème : des développeurs ne peuvent pas en si peu de temps remettre en question de manière fondamentale le gameplay d'un titre. C'est bel et bien de recyclage dont il est question ici. Le premier match est d'ailleurs révélateur. En effet, après huit minutes de jeu contre le CPU le score final en dit long sur l'aspect simulation de ce titre. France : 12 - Hollande : 2. L'équipe canadienne n'a absolument pas tenu compte des critiques de la presse spécialisée. On marque toujours aussi facilement. Que ce soit en niveau amateur ou professionnel, Euro 2000 propose un foot archi bourrin aussi primaire que celui du dernier FIFA. En clair, les matchs se résument à des rushes monstrueux vers les cages du gardien : deux petites passes vers l'avant (et encore), une grosse accélération pour passer les défenseurs (vous courez aussi vite qu'eux balle au pied !), et hop, une fois le bout de votre chaussure à crampons posé dans la surface de réparation, le ballon irs droit dans les filets. Franchement, pourquoi se casser la tête à faire circuler le ballon et à centrer, ça marche à tous les coups. Évidemment, on se lasse très rapidement de cette facilité. Même à deux, les parties finissent par devenir ennuyeuses. Le comble !

L'arbitre est particulièrement laxiste. Ce genre de geste se solde rarement par un penalty !

QUE RESTE-T-IL ?

Un bel habillage. C'est sûr, visuellement, le titre d'EA Sports assure. Les stades bénéficient d'une modélisation très détaillée, le public s'agite dans les tribunes, les visages des joueurs ne se contentent plus d'être de simples placages de textures (les yeux et les bouches sont plus « expressifs »), les ombres portées des structures des différents stades apportent une touche supplémentaire de réalisme à l'environnement graphique et la météo peut maintenant changer en cours de rencontre. Ce souci du détail procure un vrai sentiment d'immersion, c'est vrai mais ne parvient à aucun moment à masquer la jouabilité superficielle d'Euro 2000. A côté de ça, la motion capture manque toujours autant de réalisme et les joueurs donnent l'impression de patiner sur la pelouse. Non décidément, nous ne pouvons pas vous conseiller l'achat de cette simple réactualisation (voir encadré). N'oubliez jamais cette règle de base : la qualité du gameplay prime sur les graphismes !



RÉACTUALISATION

Euro 2000 propose un environnement graphique particulièrement détaillé. C'est tout ce qu'on retiendra de ce titre.

UN JEU DE FOOT DONT LE PRINCIPAL INTÉRET SE RÉSUME À LA LICENCE EURO 2000 !

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui n'ont jamais joué à FIFA.

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Euro 2000 est un produit marketing qui n'apporte rien par rapport à FIFA 2000. Son gameplay superficiel risque de vous lasser rapidement. Si la simulation ne vous attire pas et que vous aspirez avant tout à un bon jeu d'arcade, nous vous recommandons Ronaldo.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE FOOT
EDITEUR	EA SPORTS
DÉVELOPPEUR	EA SPORT (CANADA)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (5 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	FRANCE : 12 - HOLLANDE : 2.

EURO 2000 - 349 F

DESIGN — 8 — Le plus beau jeu de foot de la PlayStation. Environnement graphique très réaliste.

MUSIQUE ET SON — 8 — Les commentaires de Gilardi sont toujours aussi efficaces. Ambiance de stade dynamique.

DURÉE DE VIE — 5 — Un foot trop simpliste. On s'ennuie assez rapidement.

ORIGINALITÉ — 2 — Bah, heu, la licence Euro 2000, that's all !

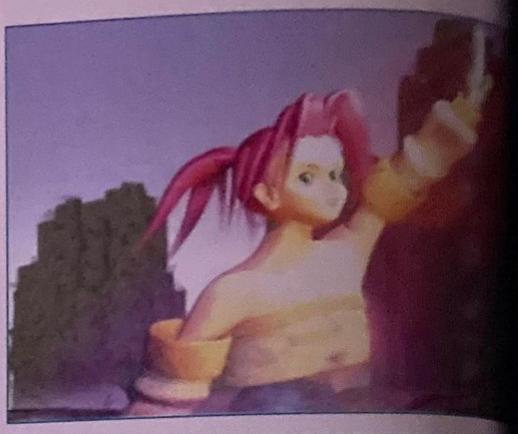
JOUABILITÉ — 8 — Aucun problème de côté-là, on tire, on marque. Ultra instinctif, peut-être trop !

TECHNIQUE — 7 — On retrouve le moteur 3D de FIFA 2000 et sa motion capture saccadée.

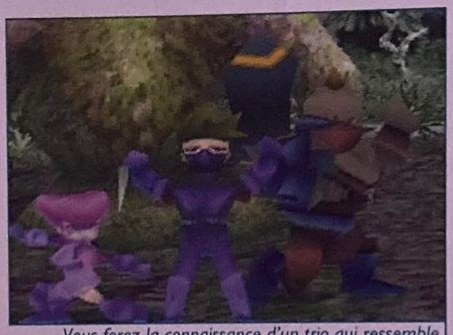
LE COMPARATIF : MOINS ORIGINAL QUE RONALDO V-FOOTBALL, MIEUX QUE LA SAGA ACTUA SOCCER.

Par Dave Martinyuk

LEGEND OF LEGAIA



La vie de héros ne se choisit pas toujours ; parfois elle est imposée. Savoir que l'on est le sauveur d'un monde impose des responsabilités. En l'occurrence, et c'est heureux, elles sont partagées. Vos compagnons de voyages ne seront pas de trop...

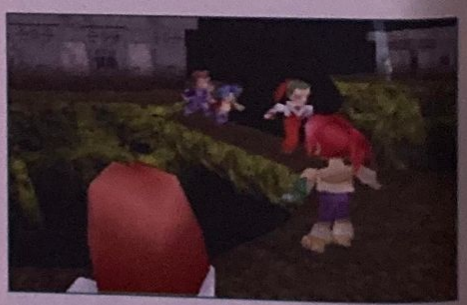


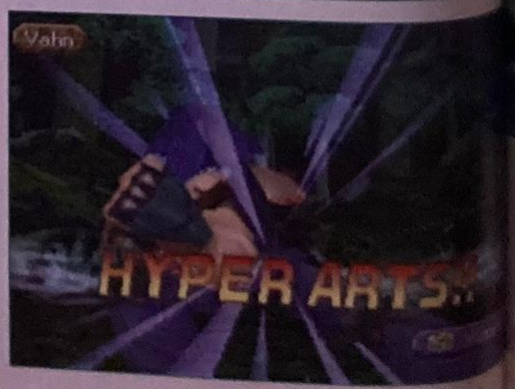
Vous ferez la connaissance d'un trio qui ressemble étrangement au vôtre durant votre aventure...

Le monde de Legaia souffre d'un mal étrange. En effet, une brume maléfique s'étend sur toute sa surface et transforme les Seru - des créatures normalement alliées aux hommes - en monstres implacables. Tout semble perdu jusqu'au moment où Vahn, un jeune garçon, reçoit l'aide d'un Ra-Seru (un Seru « pur » qui s'accroche à son bras) et réveille l'Arbre de « Genèse » de son village. Des actions étranges, certes, mais qui servent à contrer des événements qui le sont tout autant. Le pouvoir de l'Arbre disperse la brume et libère les êtres humains. A partir de là, une longue aventure commence. Une aventure qui amènera Vahn à rencontrer deux compagnons indispensables : Noa, la jeune fille sauvage, et Gala, le moine-guerrier plein de sagesse. Eux aussi accepteront de se lier avec un Ra-Seru, et leur aide ne sera pas de trop. Chacun a son caractère et agit différemment selon les situations. Les explications qui s'ensuivent se révèlent d'ailleurs parfois assez cocasses, le sérieux de Gala contrastant définitivement avec la spontanéité juvénile de Noa, par exemple.

LE SYSTEME DE COMBAT

LoL a tous les éléments du RPG classique : rencontres aléatoires de monstres, gestion de l'inventaire et de l'équipement, discussions avec de nombreux personnages, quêtes à mener dans un certain ordre... Il n'y a pas à s'y tromper, nous nous trouvons bien devant un jeu de rôle pure souche. A côté de cela, il y a tout de même un aspect qui se démarque : les combats. Ces derniers, en effet, innovent sur bien des points et se révèlent on ne peut plus particuliers. Allons-y, pour une explication en détail... Lors des phases de combat, vos personnages disposent d'un certain nombre de points d'attaque (maximum : 99), ces derniers étant associés à une barre « d'enchaînements » plus ou moins longue. Pour allonger cette dernière et récupérer des points de combat, vous disposez d'une commande « Spirit », qui vous fait certes perdre un tour mais se révèle indispensable pour pouvoir sortir les attaques les plus puissantes. Bon, ça a l'air un peu confus mais c'est très simple. Relisez en res-

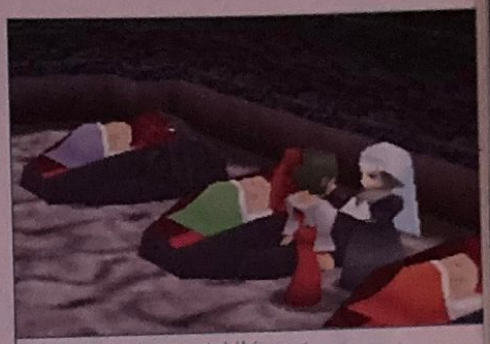




FICHE TECHNIQUE

GENRE	RPG
EDITEUR	SONY C.E.
DEVELOPPEUR	CONTRAIL/PROKION (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	VOUS AVEZ DISSIPÉ LES PREMIERES NAPPES DE BRUME.

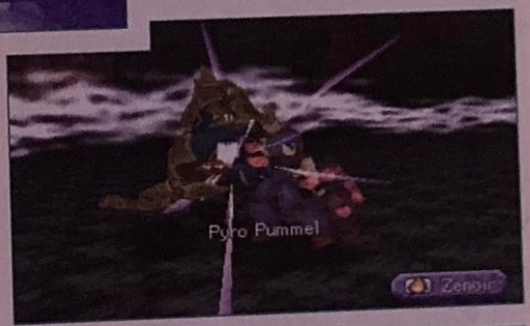
pirant par le nez. C'était le premier point… Deuxième point : vos persos disposent d'attaques associées aux poings et aux pieds. Au final, les directions haut, bas, gauche et droite vous permettent donc de donner des coups dans l'ordre que vous voulez. Point hautement intéressant : certaines manipulations donnent naissance à des coups spéciaux (les « Fighting Arts ») qui, justement, se révèlent réellement efficaces lorsqu'ils consument des points d'attaque. En plus des « Fighting Arts » de base, il y a aussi les « Hyper Arts » (associés aux Ra-Seru de chaque personnage), les « Super Arts » (combinaisons de sept à neuf coups) et, enfin, les « Miracle Arts » (qui utilisent les 99 points d'attaque !). Bref, il y a de quoi faire… Troisième et dernier point : la magie. Les Ra-Seru que chaque personnage porte au bras ne sont pas là pour rien. En plus des conseils qu'ils vous donnent assez souvent (ils sont dotés d'une conscience), ils sont capables de voler la magie des monstres Seru qui vous attaquent. L'acquisition se déroule toujours à la mort du monstre (attention, elle n'est pas automatique !). Apparemment, plus on tue le Seru rapidement, plus on a de chances de lui voler sa magie ; l'idéal étant de placer une combo de la muerte pour l'éliminer d'un seul coup. Plus vous vous servirez de ces différents pouvoirs à l'avenir, plus ces derniers deviendront puissants…

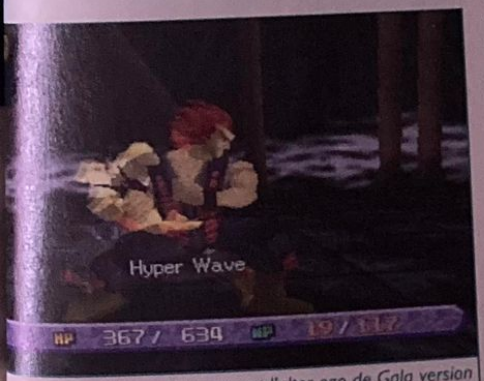


Par la bouche de ces trois bébés, vous apprendrez des choses sur le passé, le présent et le futur de Legaia.

ZÉRO DÉFAUTS !

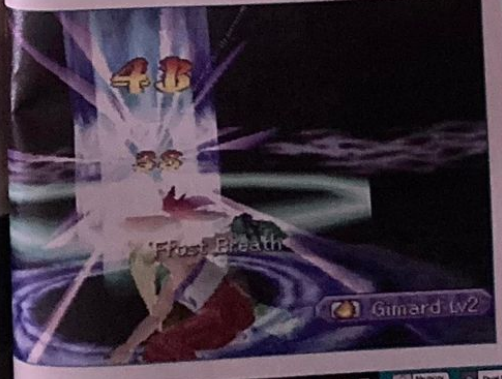
Dire que LoL est exempt de défauts serait un mensonge. Les combats avec les monstres sont un peu trop nombreux, la réalisation aurait pu être de meilleure qualité (Contrail et Prokion s'étaient auparavant occupés de Wild Arms), le système de jeu aurait gagné à être un peu plus riche… Ok, je l'admets, ce jeu n'est pas parfait. Pourquoi, dans ces conditions, est-ce que je n'arrive pas à décrocher ? Pourquoi continuer sans cesse à parcourir le monde de Legaia pour réveiller tous les Arbres de Genèse qui s'y trouvent ? Pourquoi continuer à me battre, à discuter, à errer de ville en village, de château en donjon, de caverne labyrinthique en forêt hantée et impénétrable ? Parce que LoL est bien construit et prenant, tout simplement. On ne s'y ennuie jamais et les rebondissements interviennent assez souvent pour vous donner envie de toujours continuer. Et puis au fur et à mesure que l'on avance, on découvre quelques subtilités auxquelles on n'avait pas forcément fait attention (comme le fait que les Ra-Seru de nos trois héros sont chacun associé à un élément magique différent ; eh oui, ça a son importance !). LoL, au final, est un titre attachant susceptible de plaire à un assez large public. En soi, c'est déjà une qualité fort intéressante…

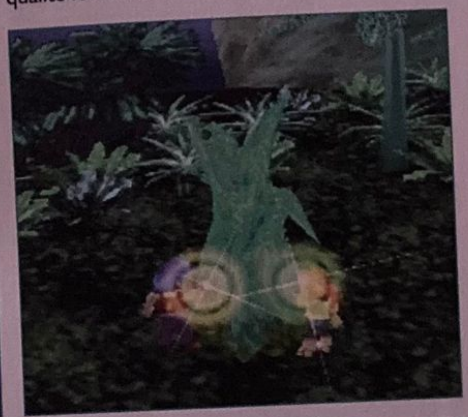




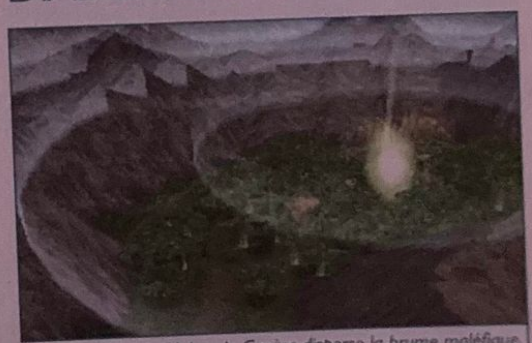
Songi, méchant récurrent, est l'alter ego de Gala version « evil ».

Noa est le personnage le plus rapide. Et c'est elle qui enchaîne le plus facilement aussi.





UN RPG CLASSIQUE SERVI PAR DES COMBATS DIABLEMENT EXCITANTS



Le pouvoir de l'Arbre de Genèse disperse la brume maléfique.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les amoureux de RPG « simples » mais passionnants y trouveront leur compte.

LEGEND OF LEGAIA - 299 F Memory card · Dual Shock

DESIGN 7 — LoL n'est pas vraiment beau, mais les décors sont variés et les persos attachants.

ORIGINALITÉ 6 — Le scénario en lui-même reste classique, mais le système de combat innove.

MUSIQUE ET SON 7 — Musiques entraînantes et voix furieuses des persos pendant les affrontements.

JOUABILITÉ 8 — Des menus simples, fonctionnels et tout ce qu'il y a d'efficace.

DURÉE DE VIE 7 — Les combats sont nombreux et l'histoire se joue en plusieurs volets.

TECHNIQUE 6 — Quelques lacunes techniques, certes, mais LoL reste passionnant malgré tout.

LE COMPARATIF : MOINS RICHE QUE STAR OCEAN 2 OU FINAL FANTASY, MAIS PLUS SIMPLE D'ACCES ET TOUT AUSSI PRENANT.

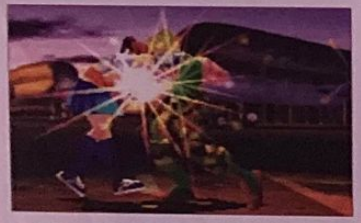
7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
LoL fait figure de très bonne surprise. Simple d'accès, il autorise une avancée assez rapide et ne se révèle jamais frustrant. On peut reprocher un certain nombre de choses, c'est vrai, mais, dans le fond, il reste extrêmement attachant. Et le plaisir de jeu reste prédominant…

Par Kendy Ty

STREET FIGHTER EX2

EDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE
DISPONIBLE EN JUIN

Le second Street Fighter en 3D va enfin être disponible dans nos contrées. Force est de constater que la conversion de la mouture japonaise à la française s'avère un peu décevante. Une animation lente et pas de grands changements si l'on s'en réfère au premier opus.



Zangief applique une « main de la honte » très humiliante sur Charon.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	COMBAT
EDITEUR	VIRGIN INTERACTIVE
DEVELOPPEUR	CAPCOM (JAPON)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	INFINIS
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LES DRAGONS PUNCH PASSENT UNE FOIS SUR DEUX !

La saga des Street Fighter, c'est un peu comme une religion chez Capcom. Malgré les multiples versions qui se sont succédées, les Street Fighter ont toujours su tirer leur épingle du jeu en apportant de petites nouveautés, histoire de satisfaire les joueurs exigeants. Et puis chaque épisode (pris individuellement) a su rester terriblement efficace en adoptant la bonne recette. A savoir un système de combat sans failles et une prise en mains des plus confortables. C'est pourquoi, on ne peut pas cracher dans la soupe à l'annonce d'une suite à Street Fighter Ex, dont la spécificité réside dans sa réalisation en 3D d'excellente facture et l'émergence de nouveaux protagonistes. Six pour être plus précis, pour un total de vingt lascars aux poings surdimensionnés. Ainsi, vous pourrez croiser la mandale céleste avec Charon, Area, Vulcano Rosso, Nanase, Blanka et Vega. Pour ces deux derniers, c'est leur première apparition en rendu 3D.

UNE ANIMATION TERRIBLEMENT LENTE

Nous nous sommes plutôt bien éclatés (monsieur Martinyuck et moi) sur la mouture japonaise en 60 Hz, avec ses animations fulgurantes et sa maniabilité parfaite. C'est pourquoi, nous émettons une petite réserve sur cette version française, qui souffre de la conversion en format 50 Hz (due au standard Pal 50 MHz de l'Europe). Ce détail technique entraîne une certaine lenteur dans les animations des personnages. Il faut avouer que les différences entre les deux moutures s'avèrent être vraiment sensibles et qu'elles pourraient décevoir à plus d'un titre les experts bien rodés à SF. Comme les mouvements sont plus lents, fatalement, cela influe sur la prise en mains, qui demande du coup plus de précision et moins de tolérance pour les débutants. Effectuer convenablement un Dragon Punch ne se fera pas sans heurt et sans un développement accru de nos sens tactiles. De plus, lors des sauts, les combattants donnent l'impression désagréable de flotter dans les airs à la manière d'Armstrong (l'astronaute, pas le jazzman) sur la Lune. C'est plutôt fâcheux.

COMME D'HABITUDE

On retrouve comme à l'accoutumée tous les ingrédients qui font de Street Fighter le soft de combat par excellence. Bien entendu, la jauge de puissance des coups spéciaux est toujours d'actualité. Une fois remplie, elle vous offre la possibilité d'utiliser un « casse garde » (un coup imparable), un Excel (qui vous permet d'enchaîner à

Pullum est une danseuse du ventre qui combat en dansant. Que c'est kitsch !

Ryu possède toujours son fameux Tornado Kick en guise de Super Combo.

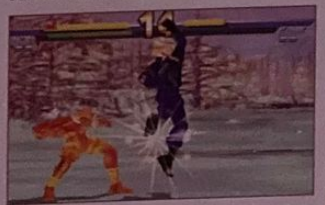
Ken est plus que jamais le spécialiste du Dragon Punch.

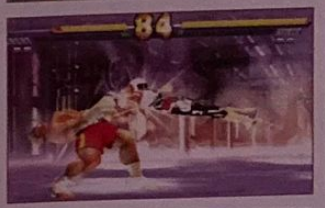
Vulcano Rosso empale Darun sur son poing, avant de le fracasser à terre.

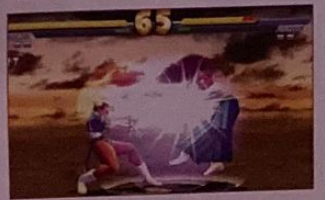
votre guise n'importe quelle attaque en un temps limité) ou encore des classiques Super qui n'usent qu'une seule barre de votre jauge. La grande innovation de Street Fighter Ex 2 réside autrement dans les Combos en niveau 3 (quand votre barre est au maximum), qui sont dévastateurs et enlèvent plus de la moitié de la vie de votre ennemi. Seulement certains persos comme Guile ou Sakura en possèdent une. Sinon, il faut avouer que le jeu reste assez conventionnel globalement et qu'il n'apporte pas de sang neuf à la saga même s'il propose de nouveaux venus. Vraiment dommage.

MORALITÉ

Même avec ses multiples modes de jeu, Street Fighter Ex2 reste décevant. Ce n'est pas un mode Battle ou Team qui va améliorer la vitesse d'animation des combattants, ni nous pousser à nous dépasser dans le mode Performance. Puisqu'on parle de cette dernière option, vous pourrez effectuer un maximum de combos et enregistrer vos actions dans la Memory Card, pour ensuite les visualiser sous forme de replays. C'est ça la haute technologie ! Heureusement que la réalisation technique tourne en faveur du titre et que malgré les défauts cités, les débutants n'auront aucune gêne. En fait, seuls les vrais mordus de Street Fighter risquent d'être offusqués du peu de moyen déployé par Virgin Interactive pour accélérer le soft en reprogrammant les routines de vitesse, ou pour apporter une quelconque amélioration susceptible de séduire les joueurs gavés de SF à la progestérone. En bref, le principal reproche que nous formulons à l'encontre de SF Ex2 est qu'il ne s'agit là que d'une bête et méchante adaptation.

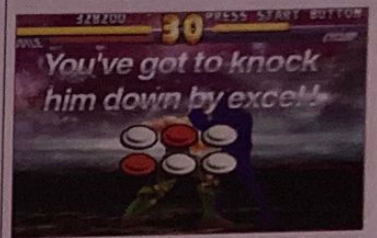






DES PHASES DE BONUS

■ Pendant le tournoi, à environ tous les trois combattants, vous devrez relever des petits défis qui ajoutent du piment au jeu. Ils consistent à frapper un mannequin en utilisant un Excel ou à détruire un satellite en lévitation. Autrement, vous pourrez aussi retrouver l'antique épreuve des barils de Street Fighter 2, réactualisée pour la bonne cause en 3D. On se console comme on peut, chez Capcom. ■



UNE VERSION 50 HZ QUI A PERDU DE SA RAPIDITÉ D'EXÉCUTION !

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui ne possèdent pas le premier épisode ou qui adorent se déplacer dans l'espace.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
6 Pour cette conversion de la mouture japonaise au format européen, SF Ex 2 a gagné en lenteur. Par un effet de cercle vicieux, cela a affecté la maniabilité du jeu, devenu désormais plus rêche. Adaptation baclée et sans réflexion.

STREET FIGHTER EX2 - 299 F

DESIGN **8** De l'excellente modélisation 3D et des belles couleurs pour le bien être de nos mirettes !

MUSIQUE ET SON **4** Les musiques et les sons, sans être inédits, servent très bien les actions.

DURÉE DE VIE **6** A deux, ça peut durer des siècles ; seul, c'est vite l'angoisse de la solitude.

ORIGINALITÉ **3** C'est une banale suite qui n'apporte que de nouveaux persos.

JOUABILITÉ **7** Les pros perdront leurs repères à cause de la lenteur du jeu.

TECHNIQUE **7** La réalisation technique est remarquable. Dommage que le format 50 Hz ralentisse.

LE COMPARATIF : PLUS INTÉRESSANT QUE STREET FIGHTER EX 1 ET MOINS RAPIDE QU'UN DEAD OR ALIVE.

EDITEUR : INFOGRAMES
DÉJÀ DISPONIBLE

N-GEN RACING

Après Eagle One, Infogrames poursuit son carnet de route en altitude. Un WipEout nouvelle génération vient de franchir le mur du son pour apporter ses shoots d'adrénaline à tous les « Tango Charlie ».

Pour beaucoup, l'avion est un moyen de transport jugé extraordinaire, mais nombreuses sont les personnes qui n'en mènent pas large lorsqu'elles montent à bord. On a l'habitude d'entendre : « Tu crois que ça va bien se passer ? Je vais quand même prendre un petit Xanax, ça ne peut pas me faire de mal ! Il faut que je dorme sinon je vais être malade comme une bête ! Le barbu dans le fond qui ne lâche pas son sac, il a une tête de terroriste… » Finalement, quelques heures après le décollage, tout le monde poussent un « ouf ! » de soulagement pour assister à l'atterrissage de l'appareil en un seul morceau. Il faut bien le dire, les accidents sont assez rares, fort heureusement. Et puis, de toute façon, pour aller à l'autre bout de la planète, on n'a pas vraiment le choix, sauf pour celui qui a deux ans et demi de vacances par an… Par contre, il en est d'autres pour qui l'avion est un vrai plaisir. Je ne parle pas des pilotes de ligne ni de Tom Cruise, mais des joueurs, dont l'ambition est de faire claquer le ciel pour atteindre Mach 2. Pour ces derniers, mettez votre casque, attachez votre harnais et faites chauffer les moteurs.

100 % ARCADE

A l'inverse d'un Eagle One ou d'un Ace Combat 3, N-Gen Racing ne propose aucune mission, aucun objectif, si ce ne sont des courses, dont le but est de finir sur la plus haute marche du podium. Après avoir vibré sur la trilogie des WipEout, certains membres de l'équipe de (feu) Psygnosis, ont collaboré sur ce titre en mettant leur savoir-faire au service des développeurs de Curly Monsters. L'ambition de N-Gen Racing est de donner à tous les aficionados de jets et de vitesse un maximum de sensations. L'avantage des courses d'avions est qu'elles intègrent une troisième dimension que n'ont pas les jeux de courses de bagnoles. C'est cette autre dimension (l'altitude) qui est mise en avant dans ce titre. Pour voler le plus rapidement possible, il faudra une grande maîtrise de soi et surtout de son appareil, pour frôler le sol à des vitesses ahurissantes. Le rase-mottes est le meilleur moyen d'atteindre la vitesse maximale. Mais le relief et les différents paysages ne vous faciliteront pas la tâche car les vols sont variés : au-dessus des montagnes, des villes, des fleuves... 14 circuits répartis sur 5 continents pourront être empruntés de jour comme de nuit et en sens inverse. De quoi offrir une durée de vie plus que correcte !

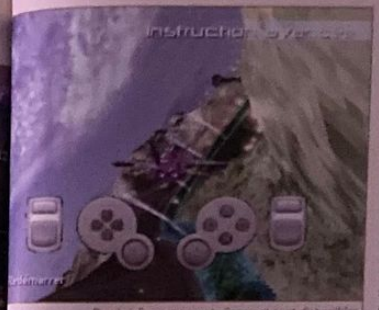
Des petits repères visuels indiquent la position de vos concurrents.

UNE LICENCE POUR LA ROUTE

De plus en plus de jeux ne permettent d'accéder à la suite des compétitions qu'après avoir obtenu un permis. N-Gen Racing fait partie de cette sorte de jeu. Quatre licences devront être obtenues pour affronter les différents chasseurs et participer à tous les trophées. Après l'entraînement, 3 autres licences sont disponibles : chasseur, chasseur S, chasseur X. Pour chacune d'elles, un parcours chronométré doit être bouclé dans le temps imparti. On est loin d'un GT2, puisqu'une seule épreuve donne accès aux courses supérieures, mais l'affaire se complique suivant la classe choisie. Plus de 40 jets bien modélisés pourront faire l'objet d'achats ou de ventes. F-15, F-16, Rafale, Mirage 2000, Mig, Himat V-Spécial… que des bombes de puissance pour des montées d'adrénaline garanties. Chaque résultat de course rapporte des crédits. Pas très original, mais la recette marche toujours. Ainsi, vous pourrez faire l'acquisition de jets dont les caractéristiques diffèrent. Copiant encore le principe d'un GT2, des améliorations et des pièces sont disponibles pour augmenter les performances de son joujou (poussée, aérodynamisme, moteurs, ailerons, canards, résistance…).

FICHE TECHNIQUE

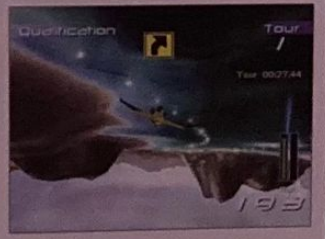
GENRE	COURSE D'AVIONS
EDITEUR	INFOGRAMES
DEVELOPPEUR	CURLY MONSTERS (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	2
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STEREO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON TERMINE LE MODE ENTRAINEMENT.



Des briefings et un entraînement sont disponibles dans le menu option.

A TIRE D'AILE

En mode Chasseur, en plus de la vitesse, chaque avion est équipé de 4 armes : canons, missiles, roquettes et contres. Afin de grappiller une ou deux places, l'utilisation de l'armement aurait pu être utile, mais encore faut-il savoir s'en servir et au bon moment. Explications : à vive allure, garder le contrôle de son engin n'est déjà pas chose aisée, ensuite il faut choisir son arme, cibler son adversaire et enfin faire feu, le tout en gardant le doigt sur le bouton croix pour conserver sa vitesse et appuyer sur carré pour la postcombustion. La configuration de la manette ne permettant pas d'utiliser les touches de la tranche pour ces manœuvres, ce genre de combinaisons devient quasiment impossible à réaliser. En définitive, les armes ne servent à rien. La seule chose à faire, lorsqu'un tir ennemi touche votre zinc ou lorsque le paysage vient à votre rencontre, est un petit passage à travers les anneaux verts, et hop, la jauge santé remontera. Le meilleur moyen de remporter les courses est le vol à basse altitude et le passage par les anneaux orange (postcombustion) pour obtenir des accélérations fulgurantes. En plus du mode Arcade, vous aurez aussi le choix du mode Pro dans lequel vous devrez tout gérer vous-même : tangage, roulis, lacet. Et si ces sensations ne suffisent pas, vous n'aurez qu'à utiliser la vue intérieure cockpit. Bon courage ! Cette vue est loin d'être la meilleure mais l'impression de vitesse est à son comble. Pour en finir, clippings et pixels gros comme le pouce viennent ternir le tableau de chasse. Mais à Mach 2, on n'a pas vraiment le temps de s'en rendre compte ! N-Gen Racing devrait quand même répondre aux attentes des joueurs d'arcade purs et de tous ceux qui aiment se prendre quelques G.



A chaque trophée remporté, un bonus de credits sera offert selon votre place sur le podium.

DES JETS ET DES G

■ *Les pilotes d'avion subissent ce que l'on appelle des G ou accélération de la pesanteur. Ce phénomène n'est pas dû à la vitesse de l'appareil, mais provient des accélérations et des décélérations élevées. Lorsque le pilote effectue un vol piqué et redresse subitement l'avion, il peut subir une force d'inertie pouvant atteindre 9 G. Pour écarter tout danger (perte de conscience, cécité totale…), un équipement spécial, appelé combinaison anti-G, applique une pression aux jambes et à l'abdomen, évitant ainsi l'accumulation du sang dans ces parties du corps. Sans cette combinaison, aucun pilote ne pourrait effectuer les acrobaties et les figures que la technologie actuelle des avions permet de réaliser.* ■

N-GEN RACING- 329 F

DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE	
5 Les décors sont assez variés, mais il faut être spectateur pour s'en apercevoir.	6 Des musiques techno et le bruit des jets bien rendu.	5 2 ou 3 heures de jeu suffisent pour obtenir le Himat.	
ORIGINALITÉ	JOUABILITÉ	TECHNIQUE	
5 Pas de missions, que des courses à grande vitesse et quelques tirs.	5 Une prise en main rapide, les manœuvres de tirs en combat sont complexes.	5 Bonne modélisation des appareils. Des retards d'affichage.	

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE WIPEOUT 3, MEILLEUR QUE KILLER LOOP

POUR QUEL PUBLIC ?
Amateurs d'avions, de jets et de vitesses ahurissantes, le manche à balai est à vous.

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Si vous avez vu Top Gun plusieurs dizaines de fois et qu'avoir la tête à l'envers vous semble naturel, ce titre est fait pour vous. Si vous cherchez de la simulation, changez rapidement de cap !

Par Xavier Brun

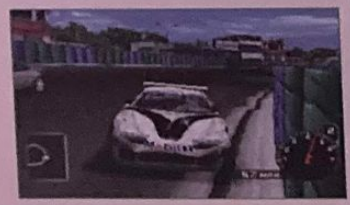
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

S'il y a bien un point que l'on ne peut pas reprocher à Electronic Arts, c'est son manque de ponctualité. Toutes les années, à la même date, il remet la sauce pour satisfaire un besoin de vitesse. Mais gare, une vitesse excessive peut mener tout droit à la précipitation et à la répétition !

En montant dans la hiérarchie du meilleur pilote d'usine, certains véhicules viendront perturber vos missions en stationnant en plein milieu de la route.

Que ce soit dans le domaine musical ou dans l'univers du jeu vidéo, les chiffres qui suivent le titre d'un CD augmentent année après année. Need for Speed n'échappe pas à la règle. Après NFS 1, 2, 3, il y a un an, presque jour pour jour, E.A. éditait NFS : Conduite en Etat de Liberté. Aujourd'hui, c'est le cinquième volet qui débarque chez vos marchands préférés, avec comme sous-titre : Porsche 2000.

Nous aurons peut-être droit l'an prochain à NFS : « les cheveux dans le vent » pour le sixième opus, qui sait ! Quoi qu'il en soit, au même titre qu'un Dance Machine 18 ou La plus grande discothèque du monde 21, on sait évidemment à quoi s'attendre avec des suites en veux-tu en voilà. Si certains ne s'en doutent pas, remettons les choses dans leur contexte. Le premier de la série paru en avril 96 pouvait se targuer d'être totalement novateur avec de bonnes sensations de conduite pour les débuts de la console. Le deuxième volet (mai 97) réglait le problème du manque de « speed » reproché à son prédécesseur. Le troisième (avril 98) enterrait ses deux grands frères en apportant une meilleure jouabilité et une technique maîtrisée. Avril 99, NFS 4 s'essoufle par son manque d'originalité et son manque de fluidité. Mai 2000, voici donc le nouveau NFS : Porsche 2000. Comme chez votre médecin généraliste, au bout de la cinquième visite, il commence à connaître les maux dont vous souffrez. Alors mettez-vous à l'aise et faisons un nouveau bilan de santé.



EDITEUR : E.A. SPORTS
DÉJA DISPONIBLE

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	COURSE AUTOMOBILE
EDITEUR	E.A. SPORTS
DEVELOPPEUR	EDEN (FRANCE)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON DÉPASSE ENFIN LES 100 KM/H !

PAS TOUJOURS INTERESSANT

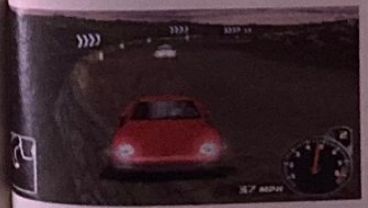
Pour que l'on soit bien d'accord, dans NFS : Porsche 2000, il y a Porsche. Vous l'aurez compris, on ne peut piloter que les véhicules de cette prestigieuse marque, mais la cinquantaine de bolides disponibles au total devrait largement suffire à faire le bonheur de tout un chacun et surtout des fans de l'écusson. Pour piloter les différentes voitures, il faut entrer dans le mode Evolution qui comporte un tournoi composé en époques : Golden, Classique et Moderne. Bien entendu, le but est de monter sur l'une des trois marches du podium pour accéder aux circuits suivants puis à une autre période. Pour l'époque Golden, la fameuse 356, première Porsche du nom, et bien d'autres caisses sont disponibles en occasion. Malheureusement, les courses de cette époque souffrent d'une lenteur particulière, qui incite le joueur à se débarrasser « au plus vite » de cette épreuve, hormis les joueurs collectionneurs qui partent le dimanche pour faire prendre l'air à leurs 6 cylindres et admirer les paysages. Trois coupes à votre actif et vous voilà à l'époque Classique. Le principe y est identique, à savoir acheter le bon véhicule neuf ou d'occasion pour terminer les courses dans le trio de tête. Enfin, l'époque moderne qui permet de piloter des Porsche (turbo, cabriolet, carrera...) comme les 911, 944... Cette époque reste de loin la plus attrayante avec le mode Racing dans lequel la catégorie GT n'a pas été oubliée. Mais il faut obligatoirement se taper toutes les époques préalablement pour commencer à prendre son pied. Et quand le fun arrive vraiment, patatras ! on vous accorde un bonus pour avoir terminer le mode Evolution. Frustrant ! Le mode Course du week-end n'apporte pas grand-chose, si ce n'est de participer à des compétitions sur une catégorie de Porsche pré-définie et de se faire un peu plus de blé ! La deuxième partie de NFS propose des courses nettement moins intéressantes : Time Trial (course chronométrée), course aux fanions dans laquelle vous devrez atteindre des drapeaux disséminés sur les parcours avant votre adversaire, et course-poursuite avec les flics, qui a subi quelques changements regrettables.

L'affichage de l'itinéraire ne dévoile qu'au fur et à mesure les obstacles du parcours.

LE SHÉRIF NE FAIT PLUS PEUR !

Les aficionados de la série des Need for Speed risquent d'être déçus avec ce mode Poursuite dans lequel trafic, construction de barrages et appel de renforts ne sont plus au programme. Désormais, un chasseur et une proie, une touchette et voilà, c'est fini... En contrepartie, cette nouvelle mouture propose quand même un mode qui n'existait pas auparavant : le mode Pilote d'usine. Pour devenir le meilleur testeur de Porsche, 12 épreuves à difficulté croissante devront être passées avec succès. A leur terme, différentes Porsche (F17, GT, 959...) seront ensuite disponibles pour les courses simples. Ce mode, bien qu'assez difficile, notamment les deux dernières épreuves, se termine en 2 ou 3 heures seulement. Dommage ! Une vingtaine d'épreuves, comme sur la version PC, aurait pu permettre à NFS Porsche 2000 de marquer un peu plus de points. Côté technique, ce cinquième volet jouit d'une bonne fluidité et d'une belle modélisation des voitures, mais des retards d'affichage (clipping) et de nombreux bugs sont à déplorer. Les passages à travers les pneus bordant la piste (c'est Schumy qui aurait été content !) ou les collisions fantômes comme dans V-Rally 2 (NFS bénéficie sensiblement du même moteur 3D) sont légion. Ajoutons à cela quelques reprises d'adhérence sur le sable ou sur l'herbe, et les chocs contre les murs permettent de repartir plus aisément. Fans de simulation, sortez vos mouchoirs ! Mais n'en demandons pas trop, ce titre est un jeu d'arcade pure. Et là encore NFS surprend, avec parfois un certain réalisme : la tête du pilote bouge à chaque changement de rapport et les déformations des caisses sont visibles. NFS Porsche 2000 n'en finit pas de nous laisser perplexes. Ce soft n'apportera pas grand-chose aux fans de la première heure, en revanche, les non-connaisseurs de la série pourraient s'accorder un petit moment de détente avec ce titre, même si la concurrence, déjà féroce dans le domaine du sport auto, risque de prendre le large avec des titres nettement supérieurs en qualité et inférieurs en termes de prix. A bon entendeur, salut !

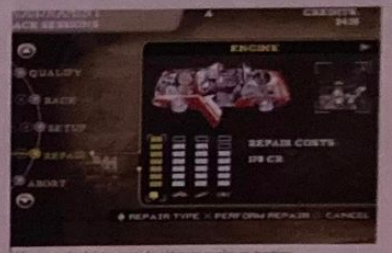
Déjà qu'avec les phares, on n'y voit pas grand-chose, alors sans, à vous de voir (façon de parler !)



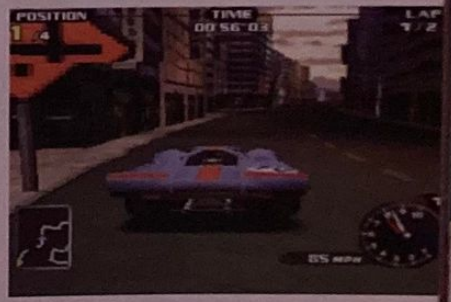
NE PAS TOUCHER SVP !

■ Contrairement à la référence dans la grande course automobile (GT2), aucune customisation n'a été prévue pour améliorer les performances de son véhicule. Seuls quatre réglages peuvent être effectués sur les voitures : freins, boîte de vitesses, suspension et volant. Mais ces derniers ne servent à rien, puisque vous courrez à ces paramètres. Les victoires s'enchaînent les unes après les autres ! L'argent facilement gagné coule après course sur soi, en fin de compte, qu'il faudra le dépenser, le montant des freins ou des suspensions... ou à acheter une autre caisse un peu plus performante. ■

Dans la course aux fanions, la distance et la position géographique du drapeau sont indiquées à l'écran.



L'argent récolté permet de réparer quelques parties de votre caisse ou d'acheter de nouveaux véhicules.



POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les amateurs de Porsche et d'arcade pure.

NEED FOR SPEED : PORSCHE 2000 - 349 F

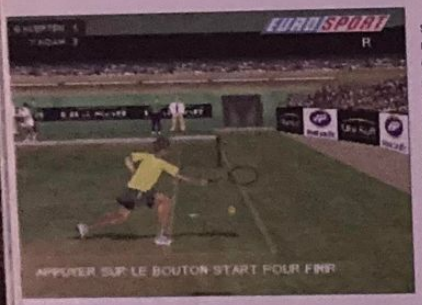
DESIGN	MUSIQUE ET SON	DURÉE DE VIE
5 Des voitures détaillées mais des décors trop pixellisés.	6 Vrrrooouuummm ! Rien de bien exaltant.	5 2 heures suffisent à plier le mode Pilote d'usine.
ORIGINALITÉ	**JOUABILITÉ**	**TECHNIQUE**
4 Sans commentaire pour le cinquième opus.	6 Une prise en main immédiate. La vue intérieure pose problème à grande vitesse.	6 Une bonne fluidité mais des retards d'affichage.

LE COMPARATIF : MOINS BON QUE PORSCHE CHALLENGE, MEILLEUR QUE TEST DRIVE 6.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
5 Son mode Poursuite amenuise et une bonne partie du jeu passée à espérer un peu plus de sensations et de vitesse coûtent à NFS une note inférieure à ce qu'il aurait pu prétendre. Ceux qui ne connaissent pas la série y prendront quand même du plaisir.

Par Dave Martinyuk

Alors que le tournoi de Roland Garros approche à grands pas au moment où j'écris ces lignes, voici venir sur le marché une nouvelle simulation de tennis. Hasard, coïncidence ? Qu'importe. Réjouissons-nous simplement, en tant qu'adorateurs de cordages en boyaux et de balles jaunes échevelées, de pouvoir nous y essayer...



Il est certains sports que l'on vénère presque sur consoles. Parmi ceux-ci, la F1 ou le foot viennent immédiatement - et évidemment - à l'esprit. A côté, EA Sports (notamment) ravit les fans, déjà moins nombreux en France, de football américain, de basket ou de hockey. Et puis il y a les disciplines « oubliées », on ne sait pour quelle raison, et il faut bien avouer que le tennis en fait quelque peu partie. Remarquez, il n'y a pas de jaloux : que ce soit sur PC ou consoles, le constat est partout le même. Cela, je vous le dis sans détours, ne me plaît guère, et c'est avec le goût amer de l'injustice dans la bouche que je vous fais part de mon sentiment. Et puis parfois - miracle - on se souvient que les fanas de la petite balle jaune existent. Alors, on s'essaie au produit que l'on nous propose la joie au ventre. Et on est plutôt enclin à en penser du bien, à la base, même si

YANNICK NOAH
ALL STAR TENNIS 2000

EDITEUR : UBI SOFT
DISPONIBLE EN JUIN

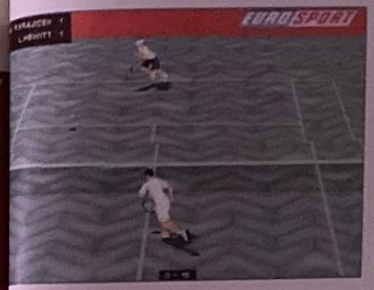
UN GAMEPLAY BIEN PARTICULIER

la médiocrité, à quelque niveau que ce soit, ne saurait être pardonnée. Qui aime bien châtie bien à ce que l'on dit. Cela peut parfois être très vrai...

AST 2000 ne s'embarrasse pas de menus ou d'options en pagaille. Passée une présentation assez sommaire, on a le choix entre participer à un match d'exhibition, à un tournoi ou à une saison... et puis voilà. Les options permettent tout de même de régler la vitesse du jeu (normale ou rapide), de choisir le nombre de sets nécessaires à la victoire (de 1 à 5) et euh... c'est tout (enfin, disons que c'est ce qu'il y a de plus important). Après avoir choisi son joueur de tennis parmi les 32 participants présents, il faut décider de la surface sur laquelle on désire jouer. Evidemment, les classiques répondent présents : terre battue, synthétique, gazon... Pas de surprises. Une fois sur le court, on commence à se familiariser avec les commandes. Et il faut avouer que ce n'est pas facile dès lors que l'on essaie de construire un peu son jeu. Les coups de base du tennis répondent ici présents : lob, coup liftè, balle coupée, coup droit, revers... Les sensations sont assez bien retranscrites et les animations font plu-

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE TENNIS
EDITEUR	UBI SOFT
DEVELOPPEUR	AQUA PACIFIC (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDE
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON JOUE ENCORE À LA BABALLE



Sur les balles qui pourraient être litigieuses, vous avez droit à un ralenti (il y a aussi un super bug avec le juge de ligne, ok).

Ça sent le passing sauvage...

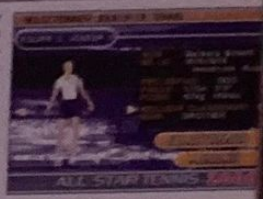
tôt honneur à ce noble art duelliste qu'est le tennis. Vous avez même la possibilité de donner de l'effet à votre balle (touches L1 et R1), afin de surprendre davantage votre adversaire sur certains coups particulièrement travaillés. Tout est question de dosage et de doigté. Dans un premier temps, on a tendance à trouver que l'on ne croise pas assez ses tirs et on tombe dans un excès : celui de tirer en mettant beaucoup trop d'effets. Résultat, la balle sort. Et lorsqu'on ne prend pas de risques, les échanges sont longs et les points gagnants laborieux, ce qui ne plaira certes pas à tout le monde. Ceux-là auront bien raison de se plaindre. Puis on se rend compte d'une chose : il faut savoir se placer. Etre en face de la balle n'est pas une bonne chose, et il faut savoir se décaler suffisamment pour, ensuite, placer un revers long de ligne ou décocher un coup droit décroisé. C'est au final assez subtil. Le lift sert énormément pour les tirs croisés, et les angles que vous trouvez parfois sont réellement étonnants. Les directions jouent aussi énormément : quand vous frappez en allant vers l'avant, votre personnage frappe plus fort ; vers l'arrière, il retient ses coups et joue presque l'amorti... Les

parties s'enchaînant, on se rend compte de tout cela et on finit par apprécier le jeu à sa juste valeur. Justice est rendue, soyons rassurés...

UN MAITRE MOT : SOBRIÉTÉ

Certains reprocheront peut-être à AST 2000 sa sobriété voire sa quasi-austérité. Il est vrai que le jeu n'en met pas plein la vue. Les terrains sont peu habillés (au moins ils ont le mérite d'être clairs), l'ambiance sonore se limite au bruit de la balle et à quelques exclamations dans le public... On sent bien que les développeurs ont axé leurs efforts sur la jouabilité et pas sur autre chose. C'est un choix, et il se révèle plutôt judicieux. Alors certes, on aurait aimé un peu plus de « vie », de détails, d'ambiance, voire de poésie, mais finalement nous n'avons qu'une chose : une simulation de tennis. Une simulation avec ses coups improbables, ses personnages pas toujours bien modélisés, ses rebonds pas toujours très réalistes mais une simulation agréable. Et c'est tout ce qui compte. Avec de l'entraînement, on apprend à jouer long de ligne, à varier la vitesse de sa balle pour surprendre l'adversaire, ou encore à martyriser coup droit ou revers lorsqu'on s'aperçoit que cela peut procurer un avantage. Le fait qu'il y ait si peu de simulations de tennis dignes de ce nom joue également en faveur d'AST 2000, c'est un fait, mais dans le fond, ce titre possède assez de qualités intrinsèques pour que l'on ait envie de s'y essayer et que l'on en retire, après quelque temps, un certain plaisir. C'est suffisant pour moi...

LES « VRAIS » JOUEURS



■ *Il y a, dans AST 2000, toute une flopée de joueurs que vous ne connaissez pas. Et pour cause, ce sont des journalistes de différents magazines du milieu du jeu vidéo ou bien encore des gens de chez Ubi Soft ! Sur le coup, on sent bien que l'éditeur a voulu se faire plaisir... Les joueurs attachés à la réalité et qui ont du mal à incarner de parfaits inconnus se rabatteront sur les vraies têtes de série du jeu. Du côté des hommes, il y a Yannick Noah bien sûr, mais aussi Gustavo Kuerten (brésilien) Todd Martin (américain), Richard Krajicek (néerlandais) et Lleyton Hewitt (australien). Du côté des femmes, c'est Conchita Martinez (espagnole) qui a la vedette. Le 14 mai dernier, elle a gagné le tournoi de Berlin, ce qui la place 3e au classement ATP. Il y a également Amélie Mauresmo (française) et Barbara Schett (autrichienne). En gros, un quart des personnages disponibles dans le jeu sont donc vraiment de vrais joueurs de tennis* ■

Volée réflexe. Pas super pour placer sa balle.

YANNICK NOAH : ALL STAR TENNIS 2000 - 299 F

DESIGN — **6** Des terrains peu habillés, un semblant de public, 2 joueurs et une balle jaune.

MUSIQUE ET SON — **5** Pas de musiques pendant les échanges. Bruits de balle et ahanements convaincants.

DURÉE DE VIE — **8** Une fois pris au jeu, on y revient souvent pour s'améliorer toujours un peu plus.

ORIGINALITÉ — **5** Bah, euh, c'est une simulation de tennis quoi...

JOUABILITÉ — **8** Perfectible, la jouabilité n'en reste pas moins de très bonne qualité.

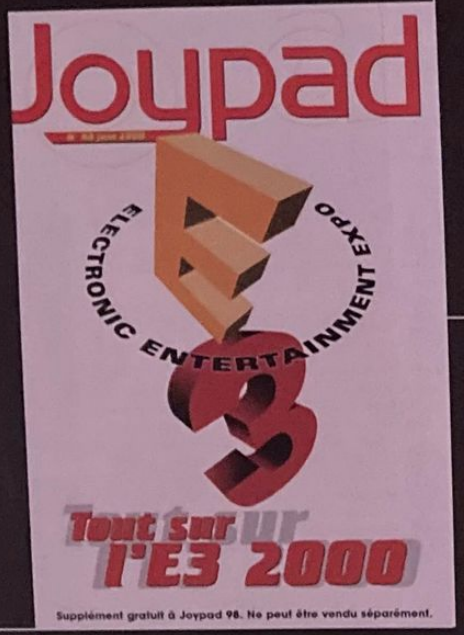
TECHNIQUE — **7** Mouvements assez réalistes, déplacements ok, animation fluide. Ça va...

LE COMPARATIF : AUSSI INTÉRESSANT QUE LES SMASH COURT TENNIS (SMASH COURT 2 = ANNA KOURNIKOVA TENNIS), MAIS MOINS FUN, DANS L'ESPRIT.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les fanas de tennis qui n'ont pas beaucoup de petites balles jaunes à se mettre sous la dent.

7 AST 2000 laisse tout d'abord songeur. La réalisation ne permet guère de s'extasier et les premières parties voient des balles quitter le court de façon presque autonome. Et puis on s'améliore et on place sa balle à peu près où l'on veut et on construit de façon assez subtile son jeu.

POUR TOUT SAVOIR SUR...



...TOUTES LES NOUVEAUTÉS DE L'E3

Joypad
DREAMCAST N64 PLAYSTATION/PLAYSTATION 2 ARCADE GB
Joypad
N° 98 juin 2000
LE MAGAZINE DES CONSOLES

Zelda Majora's Mask (N64)
Un pur bonheur sur N64

Black & White (DC)
Devenez un dieu !

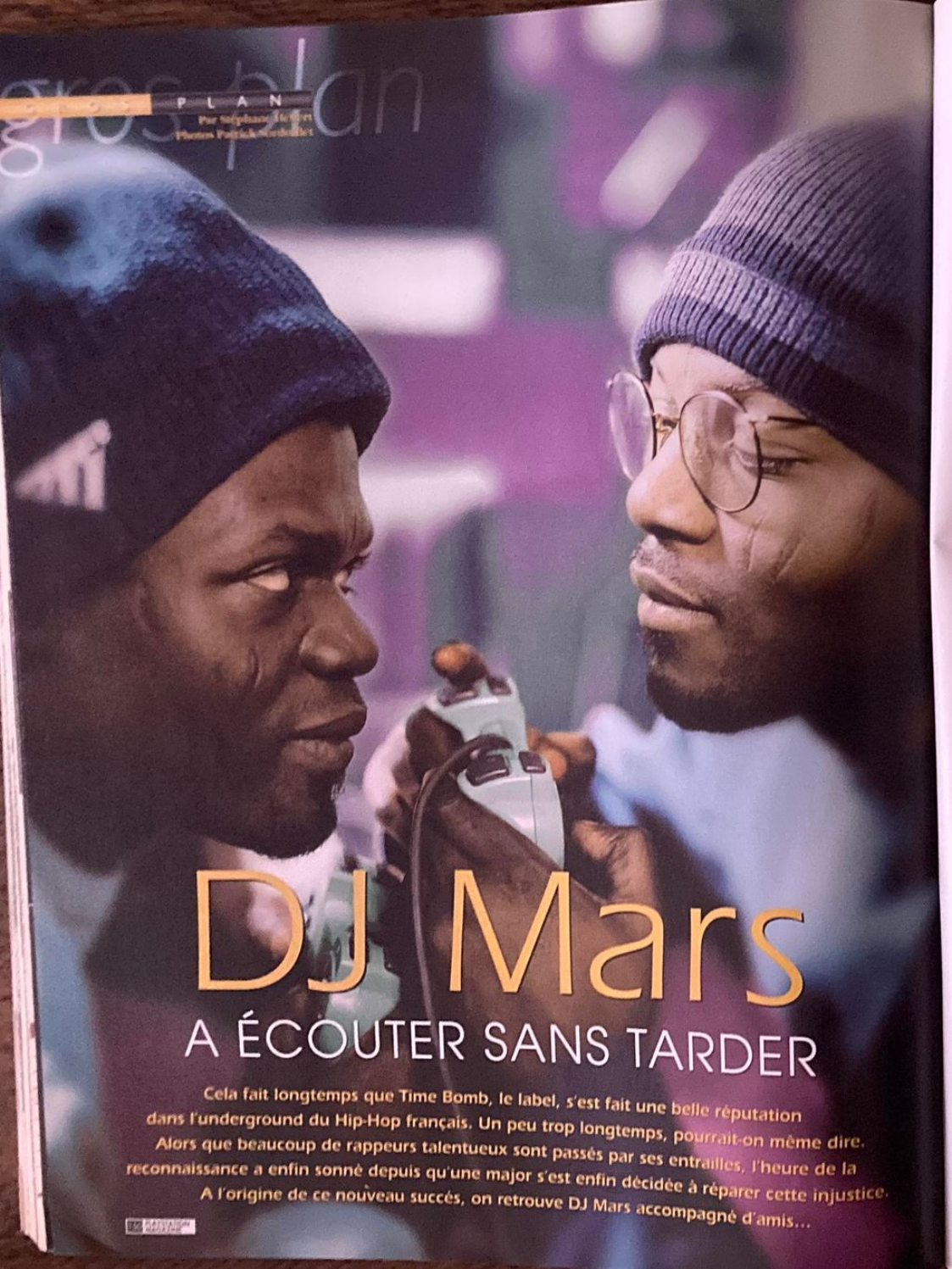
Perfect Dark (N64)
on y a joué

Ronaldo V-Football (PS)
Que vaut-il vraiment ?

Import
Les tout derniers jeux PS2 & Dreamcast

Les tests du mois
Vagrant Story (PS), Colin McRae Rally 2 (PS), V-Rally 2 (DC), Track & Field Summer Games (N64), Ecco the Dolphin (DC), Code Veronica (DC)...

JOYPAD N° 98 • 35 FRANCS • BELGIQUE 220 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 8,75 $ • PORTUGAL CONT 1100 ESC • ANTILLES-GUYANE 38 F • REUNION 45 F



DJ Mars

A ÉCOUTER SANS TARDER

Cela fait longtemps que Time Bomb, le label, s'est fait une belle réputation dans l'underground du Hip-Hop français. Un peu trop longtemps, pourrait-on même dire. Alors que beaucoup de rappeurs talentueux sont passés par ses entrailles, l'heure de la reconnaissance a enfin sonné depuis qu'une major s'est enfin décidée à réparer cette injustice. A l'origine de ce nouveau succès, on retrouve DJ Mars accompagné d'amis...

PlayStation Magazine : Pourquoi ce nom Time Bomb ?, vous saviez que cela prendrait du temps avant d'exploser ?

DJ Mars : En fait il n'y a pas de raisons particulières. C'est juste que ça fait comme un « déclic » dans la tête quand tu le prononces. C'est important d'avoir un nom qui tape.

Malgré des albums auto-produits de bonne qualité, il a fallu du temps avant qu'une major ne vous signe. D'où vient cette injustice ?

DJ Mars : On a eu la chance de commencer avec beaucoup de gens de talent. C'est vrai qu'on s'est longtemps posé la question, et pour tout dire on se la pose encore. Je pense qu'à l'époque les maisons de disques n'étaient simplement pas prêtes pour travailler avec un label indépendant.

Ce n'est pas frustrant de voir les copains avancer alors qu'on reste sur le bas-côté ?

Dossey : C'est frustrant sans être frustrant. Chacun sa chance. Dans le monde de la musique, tu peux être le meilleur dans ton domaine, mais ça ne veut pas dire que c'est toi qui va vendre. On sait très bien que c'est du business, qu'il faut tomber sur les bonnes personnes au bon moment, avoir de la chance quoi...

Est-ce que vous pensez que Time Bomb, le label, est une sorte d'école du rap français ?

DJ Mars : Non, pas du tout. Quand on a produit la première compilation de Time Bomb, on ne pensait pas développer des rappeurs en particulier. On voulait monter un label simplement dans le but de produire des crews. Il se trouve qu'à l'époque certains rappeurs n'avaient pas de producteurs, et c'est pour ça que l'on s'est proposé. La chance, une fois encore.

Dossey : Il y a de la chance, mais également du boulot. On ne compte pas les heures que l'on passe à gueuler dans les chambres. Et aujourd'hui, tous les groupes ne peuvent pas en dire autant. Je connais des rappeurs qui arrivent en studio, enregistrent, et laissent ensuite basser les gars qui sont autour d'eux. Chez Time Bomb, ça ne se passe pas comme ça, on donne tous le maximum de nous-mêmes.

Alors justement, qu'est-ce qui fait la différence entre du bon et du mauvais rap ?

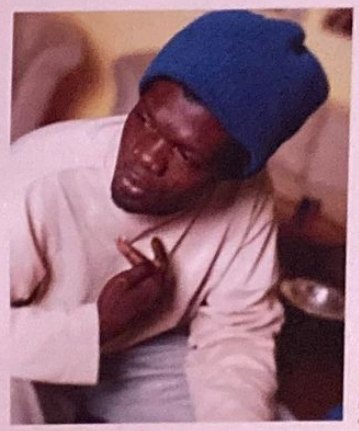
DJ Mars : Pour moi, je considère qu'un rappeur est bon quand j'ai l'impression que le gars a écrit son truc pour moi. Il faut que ça me parle, comme lorsqu'on te dit quelque chose de très personnel. Il faut aussi que la musique et la voix ne fassent qu'une.

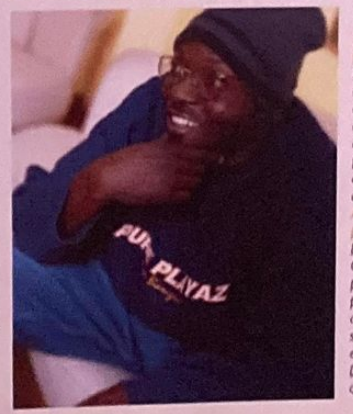
Dossey : Avoir des mots et des phrases réfléchis, qui ont un véritable sens et qui ne sont pas simplement posés les uns à la suite des autres, c'est également super-important.

A l'instar d'autres courants musicaux comme la techno, n'avez-vous pas l'impression que la production Hip-Hop tourne un peu en rond, tout du moins en France ?

DJ Mars : Non je ne pense pas. C'est vrai que quand un style marche, certains ont tendance à suivre le courant, mais à côté de cela, tu as beaucoup de groupes qui ont chacun leur propre couleur. Tu ne peux pas comparer la couleur de Time Bomb à celle d'IAM ou de Kheops par exemple. C'est comme le rock, au début tout le monde voyait ça comme une mode, mais maintenant cela a énormément évolué. On peut dire la même chose du reggae ou de n'importe quel autre genre de musique, tout dépend de la façon dont tu ramènes la chose à toi.

« Un rappeur est bon quand j'ai l'impression que le gars a écrit son truc pour moi. »





Et le fait que le rap devienne de plus en plus « populaire », dans le sens où il est ancré dans les mœurs des gens, cela ne lui a pas fait perdre de son caractère ?

DJ Mars : Je compare souvent l'histoire du rap à celle du rock. Au début c'était la musique des voyous, des casseurs de voitures, les gens n'en voulaient pas. C'est pourtant devenu un phénomène mondial. Et aujourd'hui, tu as des costumes cravates qui vont encore danser le week-end sur du rock'n roll. Il est clair que toutes les tendances récupérées par les médias perdent forcément quelque chose au passage. Mais il reste toujours une bonne base, un bon fond, c'est tout ce qui compte.

Et le rap comme ascenseur social, ça peut encore marcher ?

Dossey : C'est vrai qu'il y a plein de rappeurs que l'on ne connaît pas et qui tuent dans l'ombre, même s'ils n'auront jamais leur chance. C'est pourquoi, je ne pense pas qu'il faille considérer le rap comme un ascenseur social. Aujourd'hui, il y a plein de jeunes qui ont l'espoir de devenir rappeurs, et qui du coup laissent tomber les cours ou ne cherchent pas de boulot. Mais tout le monde ne devient pas quelqu'un avec le rap. On en a la preuve avec Time Bomb, qui existe depuis longtemps, mais qui n'est reconnu que maintenant. Nous on y croit, et c'est pour ça qu'on continue, mais il faut être lucide.

DJ Mars : Il ne faut pas se leurrer, tout le monde ne va pas manger avec le rap. C'est pour ça que je conseille aux gamins de continuer à suivre leurs cours ou leur formation. Il faut que le rap soit d'abord un plaisir, quitte à ce qu'il devienne éventuellement un gagne-pain par la suite.

La question à dix balles... C'était plus facile de percer, avant ?

DJ Mars : Non. Il y a encore 5 ans les maisons ne voulaient pas signer beaucoup de rap. Deux ou trois ans plus tard, avec le succès, c'est devenu un peu plus facile, mais rien n'est gagné d'avance. Et il ne faut surtout pas croire que de faire un disque suffit à gagner immédiatement de l'argent. Il faut du temps, et penser à sa carrière sur le long terme.

Allez, pour finir, parlez-moi un peu des jeux, parce que quand même, bon, alors...

DJ Mars : On joue dès qu'on en a l'occasion. Quand on basse sur une musique et qu'on a plus d'idée, on s'arrête et on va faire quelques parties pour se changer les idées. On amène la console même en studio. C'est un bon moyen de se destresser. On joue surtout aux jeux de foot et de combat...

Dossey : Moi j'adore Cool Boarder, dommage que la suite ne soit pas aussi bonne !

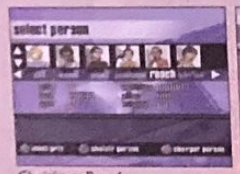
Versions Longues

Le mois de juin annonce en général, pour les étudiants, le début des grandes galères ! Il faut se plonger la tête dans les bouquins pour réviser ses examens et savoir faire un petit break vidéo-ludique avec sa console. Le mois de juin c'est aussi les prémices des doux rayons du soleil sur notre peau, qui nous rappellent que les vacances d'été s'approchent. Ah si seulement on n'avait pas besoin de travailler et qu'on pouvait passer tout notre temps à jouer sans culpabiliser... Tiens ? mais c'est mon cas ?

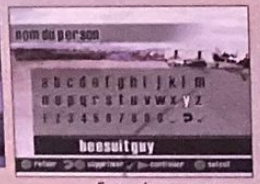
Thrasher : Skate and Destroy

Skateur déguisé

Dans l'écran de sélection des personnages, choisissez Roach (celui sans son chapeau), puis entrez le nouveau nom suivant : BEESUITGUY
Ce skateur pourra entrer des figures monstrueuses comme le Ollies 540s !



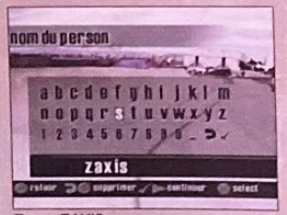
Choisissez Roach.



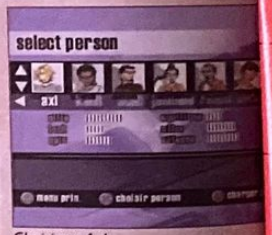
Entrez le nouveau nom.

Planche Bonhomme de neige

Sélectionnez Axl, puis entrez le nouveau nom suivant : ZAXIS



Tapez ZAXIS.



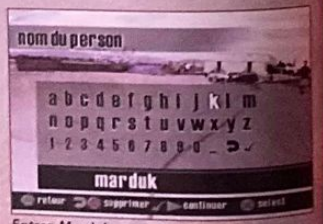
Choisissez Axl.

Ça, c'est du déguisement !

Planche Copenhagen

Sélectionnez Cyrus, puis entrez le nouveau nom suivant : MARDUK

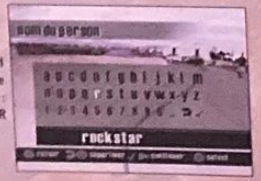
Prenez Cyrus.



Entrez Marduk.

Planche Rockstar

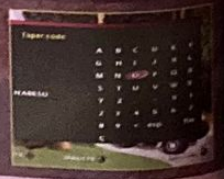
Sélectionnez n'importe quel personnage, puis entrez le nouveau nom suivant : ROCKSTAR



Cyber Tiger

Ecran des passwords

Sur l'écran de sélection des courses, pressez sur le bouton .



AU SERVICE DU JOUEUR
SUR PLAYSTATION

ASTUCES et CODES
ASTUCES ET CODES SPÉCIALEMENT VÉRIFIÉS PAR LE SERVEUR

SOLUTIONS complètes
FAITES PAR DES JOUEURS POUR DES JOUEURS

GUIDES stratégiques

S.O.S.
LES JOUEURS S'ENTRAIDENT

Les INFOS PlayStation au jour le jour
L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION ET PLAYSTATION 2

Les DATES de sorties
SELON LES PLANNINGS DES ÉDITEURS

La liste des DÉMOS de PlayStation MAGAZINE
POUR TROUVER LA DÉMO D'UN JEU

Les ARCHIVES des tests de PlayStation MAGAZINE
POUR RETROUVEZ UN VIEUX TEST OU UN NOUVEAU

SUR LE 3615 PSNEWS

LE SERVEUR OFFICIEL DE PlayStation

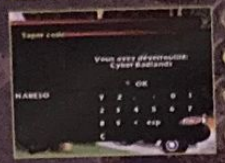
1.28 F/mn

Versions Longues

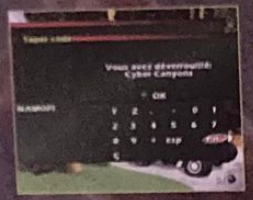
Cyber Tiger (suite)

Les codes des courses

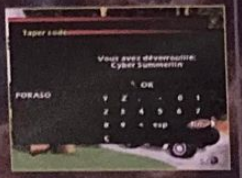
Badlands
Entrez le code suivant dans le menu des passwords : HARESO



Canyons
Entrez le code suivant dans le menu des passwords : NAMOPI



Summerlin
Entrez le code suivant dans le menu des passwords : PORASO



Sawgrass
Entrez le code suivant dans le menu des passwords : SECARE

Toutes les courses
Entrez le code suivant dans le menu des passwords : POQAKI

No Fear Downhill Mountain Bike Racing

Cheat code
Pour entrer les codes suivants, allez dans le menu du Time Trial, puis choisissez l'indication Yes.

Mode Miroir
Entrez EDOMRORRIM

Piste trick
Entrez MONKEYBIKE

Piste extraterrestre
Entrez ABDUCTION

Toutes les améliorations
Entrez LOTSOFGEAR

Toutes les pistes
Entrez LOTSOFFEAR

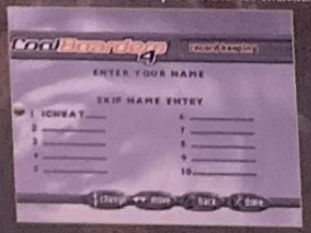
Gravité lunaire
Entrez BIGFLOATER

Votre cycliste flottera en cas de saut.

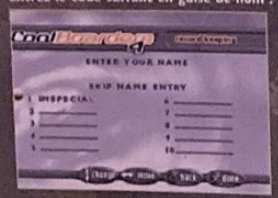
Tous les riders
Entrez GOOBERS

Cool Boarders 4

Toutes les pistes et les persos
Entrez le code suivant en guise de nom : ICHEAT
Un son vous confirmera que l'astuce est enclenchée.



Toutes les compétitions
Entrez le code suivant en guise de nom : IMSPECIAL



www.mcm.net

MCM en TOTAL LIVE pour la Fête de la Musique !

De 0H00 à 17H30 :
SUR MCM, VIVEZ LES MOMENTS FORTS DES CONCERTS LIVE MCM CAFÉ :

00h00 : PRESENCE
01H30 : KOJAK
03H00 : MISTER GANG
04H30 : OCEAN COLOUR SCENE
06H00 : DOLLY
07H30 : VIBE
09H00 : THIEFAINE
10H30 : RUDELUCK
12H00 : ASIAN DUB FOUNDATION
13H30 : DAY ONE
15H00 : MUSE
16H30 : DAVID HALLYDAY

Eagle Eye Cherry
EN DIRECT DU MCM CAFÉ

De 18h00 à 20h00 :
Finale des Tremplins MCM Session
LIVES EXPLOSIFS DE LA JEUNE SCÈNE FRANÇAISE !

De 21h00 à 00h00 :
SOIRÉE LIVE EXTRAVAGANTE !
Avec EAGLE EYE CHERRY

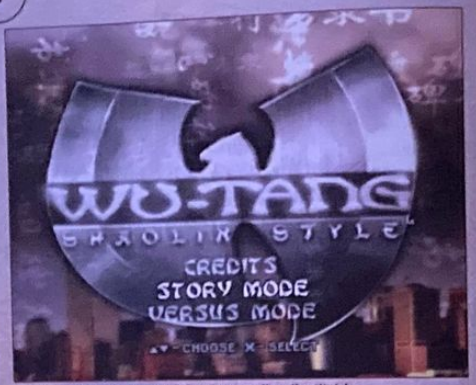
De 00h00 à 2h00 :
PLACE AUX DJ'S !

92, bd de Clichy - 75018 Paris
infoline : 0 836 68 22 19 (2,21 F/mn)

Wu Tang Shaolin Style

Tous les personnages

Sur l'écran des menus généraux, effectuez les manipulations suivantes :



C'est sur cette page qu'il faudra exceller d'agilité !

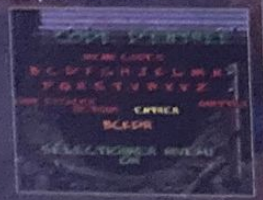
BattleTanx : Global Assault

Invincibilité

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : MSTSRYV

Sélection des niveaux

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : BCKDR

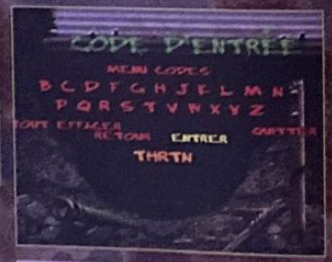


Toutes les armes

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : SRTHMB

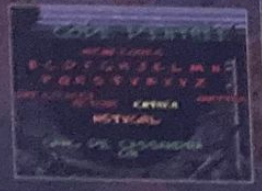
Tous les tanks

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : THRTN



Le gang de Cassandra

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : NSTYGRL



Le gang de Brandon

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : SMSLGNG

Toutes les meilleures astuces des meilleurs jeux

Vandal Hearts 2
MediEvil 2
Syphon Filter 2
Shadow Madness
Vampire Hunter D
Saga Frontier 2
Resident Evil 3
Gran Turismo 2
Fear Effect
Die Hard Trilogy 2
Tomb Raider IV
Final Fantasy VIII
Crash Team Racing
Driver

Astuces 100 % vérifiées

soluces astuces soluces astuces soluces soluces

Silent Hill
Soul Reaver
Spyro 2
Syphon Filter
Tony Hawk's Skateboarding
X-Files
Xena
Demain ne meurt jamais
Star Wars : la Menace Fantôme
Toy Story 2
Medal of Honor
Le Monde des Bleus
Cool Boarders 4
V-Rally 2

08 36 68 75 00

La ligne des jeux vidéo

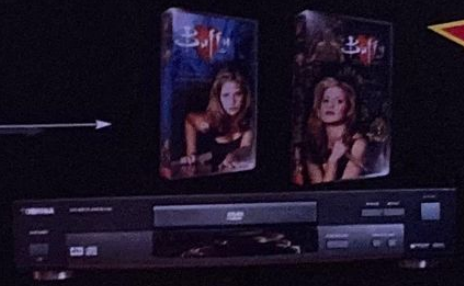
AVEC LA PARTICIPATION DE Joypad PlayStation

Tomb Raider La Révélation Finale

Final Fantasy 8

Des concours

Lecteurs DVD
K7 vidéo
Jeux Vidéo
Et plein d'autres lots...



MÉGA FASTOCHES

Versions Longues

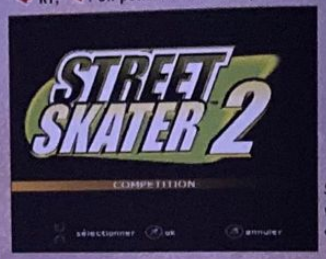
Street Skater 2

Changer les vêtements

Lors de la sélection de votre personnage, maintenez enfoncé l'un des boutons suivant : L1, L2, R1 ou R2.

Caractéristiques au maximum

Sur l'écran des menus généraux, faites L1, ■, ◄, ◄, R2, ◄, R1, ◄. Un petit son vous indiquera que tout roule !

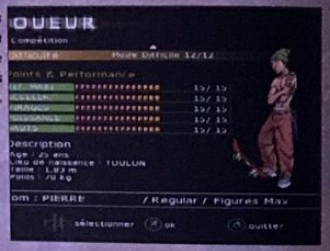


Soyez agile de vos doigts sur cet écran.

Débloquer toutes les planches

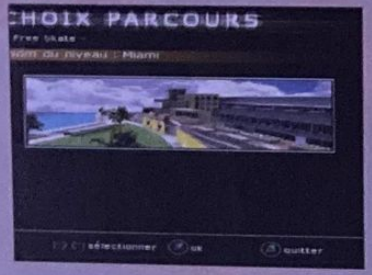
Sur l'écran des menus généraux, faites ■, ■, ■, ■, ■, ■, R1.

Les skateurs sont au maximum de leurs caractéristiques.



Toutes les pistes

Sur l'écran des menus généraux, faites ◄, ◄, ■, ■, R1, ■.



Décoincer tous les skateurs

Sur l'écran des menus généraux, faites ◄, ◄, ■, ■, L2, ■, ◄, R2.

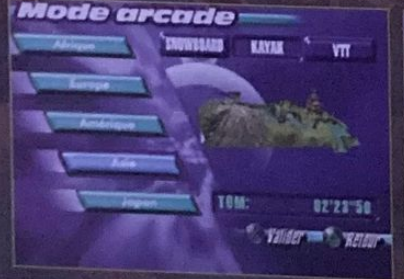
Débloquer les vidéos

Sur l'écran des menus généraux, faites R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.

L'indication Film apparaît à l'écran.

Débloquer tous les circuits en mode Arcade

Sur le menu général, faites ▲, ▲, ▼, ▼, ◄, ►, ◄, ►, ■, ■, ■, ■.



Effectuez les manips sur cet écran !

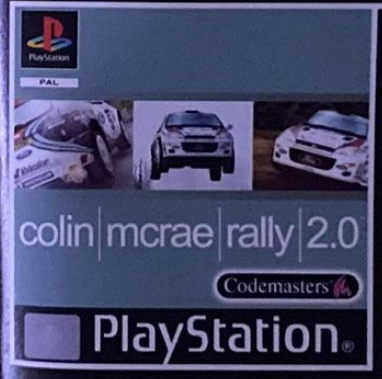
Rushdown

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

ECONOMISEZ 128 F

6 NUMÉROS DE PlayStation MAGAZINE (294 F)

+ LE JEU Colin McRae Rally 2.0 (299 F)



POUR VOUS 465 F

AU LIEU DE ~~593~~ F

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PlayStation - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

☐ Oui, je profite de votre offre*
6 mois, 6 numéros de PlayStation Magazine + le jeu Colin McRae Rally 2 pour m'abonner à PlayStation Magazine, au tarif exceptionnel de 465 F seulement au lieu de 593 F, soit 128 F d'économie !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° [ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ]
Expire le [ ][ ] [ ][ ]

Voici mes coordonnées : PS J43
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : [ ][ ][ ][ ][ ] Ville : .....
Date de naissance : [ ][ ] [ ][ ] 19 [ ][ ]
SIGNATURE OBLIGATOIRE :

* Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 6 n° de PlayStation au prix unitaire de 49 F soit 294 F pour 6 numéros et le jeu Colin McRae Rally 2 seul au prix de 299 F.
Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être transmises à des organismes extérieurs.

court métrage

Des courts métrages light en ce mois de juin, approche de la plage oblige.

On fait attention à la ligne de notre portefeuille. De bien belles pièces néanmoins.

GRUDGE WARRIORS

Après Battletanx, c'est au tour de Grudge Warriors, de tenter de séduire le public très restreint pour ce genre de soft destiné à des engins hybrides (mi-tanks, mi-voitures télécommandées). Chaque véhicule équipé de quatre armes différentes appartient à un des 11 gangs qui vont s'affronter dans des luttes sans merci. Sans merci sont aussi les décors pixélisés, la maniabilité, les bruitages, les missions, ... Bref, le jeu dans son ensemble est moche et dénué de tout intérêt. Bien que disponible à 99 francs dans le commerce, ce jeu qui n'a pas dû coûter bien plus cher en développement, est à laisser bien sagement dans les bacs. Pensez plutôt à investir dans un titre de la gamme Platinum, au moins vous en aurez pour votre argent. Il ne reste plus qu'à prier pour que les prochains softs à prix réduits soient de meilleure qualité. Cela ne devrait pas être compliqué !

Grudge warriors a été développé par Tempest Software qui, qui on doit déjà le plus que moyen Excalibur 2555 en 1997. Depuis 3 ans, les progrès ne sont pas flagrants !

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE SHOOT
EDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE
DISPONIBLE DÉJÀ DISPONIBLE

STAR WARS EPISODE 1 JEDI POWER BATTLES

Et voilà, un jeu de plus à tirer parti de la juteuse licence Star Wars... Et je vous assure que vous n'avez pas fini d'entendre parler d'elle, loin de là. Deux jeux sont prévus sur PS2 Stat Figther et Super Bombad Racing.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE ACTION
EDITEUR UBI SOFT
DISPONIBLE DEPUIS MAI

Pour ce deuxième jeu PlayStation basé sur l'univers de l'Episode 1, l'aventure/action laisse place à l'action pure et dure... La mayonnaise prend-elle plus pour autant ? Pas vraiment... Le principe est de vous faire participer activement, seul ou avec un ami, à quelques scènes d'action tirées du film. Vous aurez le choix entre 5 chevaliers de l'ordre Jedi, et c'est le sabre laser à la main que vous devrez découper du droide sur 10 niveaux inspirés des nombreux décors du film (le vaisseau spatial, Tatooine, Theed, etc.). La seule originalité de ce beat them all très basique est en fait l'évolution de vos personnages, qui gagneront en expérience et apprendront de nouveaux coups au fil des stages. Mouais... Sinon toujours la même rengaine : enlevez la licence Star Wars et il ne reste pas grand-chose ! Que la force de résister aux démons du marketing soit avec vous, mes frères.

MIDNIGHT IN VEGAS

Midnight in Vegas vous propose de goûter aux joies des jeux d'argent dans un casino virtuel, à l'infini et sans perdre un sou. Enfin presque, puisqu'il faut tout de même débourser le prix du soft en boutique. La question sera donc ici de savoir si ça vaut vraiment le coup... Eh bien non, pas du tout ! Franchement, soit vous êtes un fou de jeu, excité par le simple fait de parier de l'argent contre d'autres joueurs, auquel cas le côté virtuel du produit ne vous procurera aucun plaisir. Soit vous n'y connaissez rien et dans ce cas, vous ne lirez pas ce Court Métrage avec grand intérêt, alors ! Sachez tout de même qu'au programme, on nous propose les jeux suivants : Roulette, Baccarat, Craps, Poker (5 versions), Vidéo Poker (5 versions), Blackjack (3 versions) et diverses machines à sous (5 en tout). Un mode Multi-joueurs permet également de s'ennuyer jusqu'à quatre en simultané (grâce au multitap) et... et... Et c'est tout, vous savez tout. Ah non, une dernière chose très importante : le jeu est vendu avec un CD musical bonus, comprenant 8 classiques des crooners de Vegas ! Génial... Bon, vous pouvez maintenant reprendre une activité normale en consultant le reste de l'actualité de ce beau mois de juin : Vagrant Story, Colin McRae Rally 2... Il y a bien mieux à faire que de jouer aux cartes ou aux dés contre une console !

3DO aime la diversité. Ce développeur (et éditeur) américain aura pondu de nombreux jeux aux genres différents. Outre la série des Army Men, il s'est attaqué au jeu de Rôle-Action avec Crusaders of Might and Magic, à l'action pure et dure avec Battle Tanx.

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE JEUX DE CASINO
EDITEUR 3DO COMPANY
DISPONIBLE DÈS MAINTENANT

SHÉRIF FAIS-MOI PEUR !

Basé sur la série qui fit un carton en France entre 1979 et 1985, « Shérif fais-moi peur ! » retrace la vie mouvementée des habitants du comté de Hazzard. Tous les protagonistes de la série : les frères Duke, Daisy et l'oncle Jesse, Boss Hogg et ses deux acolytes ultra-niais (Enos et Rosco P.Coltrane) se retrouvent pour des courses-poursuites automobiles sans saveur et sans fun. La trentaine de missions qui ne durent pas plus d'une à deux minutes chacune sont répétitives : échapper à la police, détruire les véhicules de bandits en fuite ou terminer vainqueur d'une course face à 4 concurrents. Pour rattraper les braqueurs de banque ou le kidnappeur de Daisy, des caisses de turbo, d'huile à déverser ou des flèches que Luke peut lancer à quelques reprises, sont disponibles sur la route. Sans prendre ces bonus, le résultat sera identique, vous terminerez mission après mission avec succès ; et le jeu dans sa totalité en moins de deux heures. On ne parlera ni des décors ni de la modélisation des voitures.

FICHE TECHNIQUE

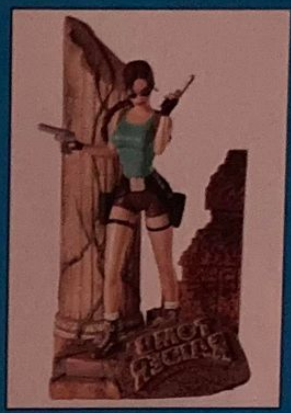
3

GENRE COURSE DE PIXELS
EDITEUR UBI SOFT
DISPONIBLE DÉJÀ DISPONIBLE

Pour ravir tous les fans de la série, les séquences cinématiques qui entrecoupent chaque mission nous redonnent le sourire et un petit pincement au cœur pour une série qui méritait nettement mieux.

CONCOURS

Vous êtes plutôt Lara Croft...



...ou plutôt Final Fantasy VIII ?

GAGNEZ DES FIGURINES BANDAI

SUR LE 3615 PSNEWS

ACTUALITÉ, ASTUCES ET SOLUTIONS DE JEUX SUR PLAYSTATION.

1,29 F/mn

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise)
Le règlement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.

LE SERVEUR OFFICIEL DE PlayStation

Concours valable du 1er au 30 juin 2000. Gagnez 20 figurines LARA CROFT & 64 figurines Final Fantasy VIII.

sommaire CD

DÉMOS

DEVANT L'AFFLUENCE DES VOITURES RECLAMANT QU'IL Y AIT ICI UNE PARENTHÈSE CULTURELLE TOUR LES MOIS (JE ME SUIS ENVOYÉ UN WAB), JE RAPPELLERAI LA DEVISE DE PARIS, QUI A POUR EMBLÈME UN VAISSEAU : « FLUCTUAT NEC MERGITUR » (TRADUCTION : IL EST BATTU PAR LES FLOTS MAIS NE SOMBRE PAS). D'AILLEURS, DANS ASTERIX ET LES NORMANDS, IL Y A GOUDURIX QUI DIT : « ... ET VOUS ALLEZ REPRENDRE VOTRE BATEAU... ET, NEMOTUF OU PAS, FLUCTUAT ! COMPRIS ? FLUCTUAT ! ». LE MOIS PROCHAIN, ON PARLERA DE MINUTIEUSE...

STAR OCEAN 2, RAYMAN 2, DE SANG FROID, GLADIATOR, DESTRUCTION DERBY RAW

EDITEUR : DIVERS
GENRE : VIDÉOS

Notre sélection de vidéos du mois se veut une fois encore éclectique. A côté des vidéos « normales » de jeux nous avons une bande annonce de film et quelque chose d'assez concept. Mais je me précipite... Rayman 2 vous présente notre héros « indémembrable » dans ses nouvelles aventures en 3D, alors qu'il saute, vole, court et évolue avec grâce dans son monde éternellement coloré. Star Ocean 2 la joue plus discrète, avec des cinématiques de vaisseaux énormes qui font s'imaginer que l'on aurait presque affaire à un jeu Albator... Quant à Destruction Derby Raw, c'est un peu l'apologie de la tôle froissée, des accidents à répétition et des moteurs qui traversent les capots. Un truc de mec quoi... La partie « Projection privée » contient la bande annonce du film Gladiator, de Ridley Scott. De quoi plonger dans l'ambiance surchauffée des arènes d'antan avec un plaisir certain. Comme ils disaient à l'époque : « Ave Caesar, morituri te salutant ! » (Salut Cesar, ceux qui vont mourir te saluent !)... Reste enfin la vidéo mystique du mois, celle de De Sang Froid, qui joue la carte du Reality Show de manière un peu déconcertante. Vous allez voir...

SONY C.E. ET PLAYSTATION MAG. VOUS INVITENT AU CINÉMA AFIN DE DÉCOUVRIR GLADIATOR ! PARTICIPEZ À NOTRE CONCOURS ET GAGNEZ DES PLACES AFIN DE VOIR LE DERNIER FILM DE RIDLEY SCOTT. IL NE VOUS RESTE QU'À REGARDER EN BOUCLE LA BANDE ANNONCE DU CD DE CE MOIS-CI AFIN DE VOUS MOTIVER !

TONY HAWK PRO SKATER 2

EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : DÉMO JOUABLE
SUR 1 PARCOURS
POUR 1 OU 2 JOUEURS

Le très aérien Tony Hawk et un autre skateur du nom de Chad Muska vous attendent ici pour des séances de figures libres plus étonnantes les unes que les autres. Lors des premiers tours de piste, la tendance est à la gaufre, c'est inévitable. Puis vient le temps de l'assurance, de la prise en main plus sûre et des figures pensées avant d'être exécutées. C'est dans la belle ville de Marseille que l'on vous invite à relever, grâce à de multiples plans inclinés, le défi que représente la pesanteur. Les sessions en duo motivent évidemment encore davantage. Les plus motivés pourront essayer le « park editor », qui vous invite à créer votre propre niveau, avec de multiples éléments différents. Dans cette version démo, les éléments sont disponibles en nombre limité, alors réfléchissez bien à

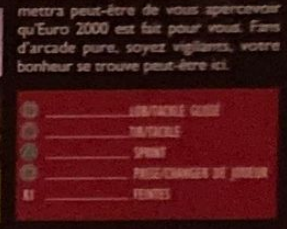
leur disposition. Enfin - important - sachez qu'il y a un concours lié à cette démo. Si vous réussissez à faire un high-score, vous pouvez, en effet, vous rendre sur le pour le faire enregistrer. Si vous l'améliorez ensuite, pas de problème, vous avez la possibilité de revenir pour remplacer votre vieux score. Le concours est ouvert jusqu'au 20 août. Le détail de ce concours se trouve dans le présent magazine.

EURO 2000

EDITEUR : EA SPORTS
GENRE : DÉMO JOUABLE
SUR UN MATCH POUR
1 OU 2 JOUEURS

Et hop, une nouvelle simulation de foot. Ici, c'est l'Angleterre qui affronte l'Allemagne et le gazon est toujours aussi tendre et vert. Les commandes d'Euro 2000 se révèlent heureusement assez simples, même si l'utilisation du bouton croix pour changer de joueur donne lieu à des moments brouillons assez mémorables. Toute la difficulté consiste à construire suffisamment son jeu - ce qui n'est pas donné à tout le monde - pour se placer de façon idéale avant de tirer vers les cages de but adverses. Les shoots de loin ont, en effet, la fâcheuse habitude de tomber immanquablement dans les mains du gardien. Dépassement sur l'aile, centre, tir... Une combinaison classique qui fonctionne assez bien. Il y a aussi les « chercheurs de penos », qui

sont bien contents que l'on fasse une faute sur eux à quelques mètres des cages pour marquer sans grande difficulté (j'en fais partie et je n'ai pas honte de le dire !). Cette démo vous permettra peut-être de vous apercevoir qu'Euro 2000 est fait pour vous. Fans d'arcade pure, soyez vigilants, votre bonheur se trouve peut-être ici.



STREET FIGHTER EX 2 PLUS

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : DÉMO JOUABLE SUR 1 COMBAT POUR 1 OU 2 JOUEURS

L'éternelle rivalité qui oppose Ryu à Sagat se manifeste encore ici, puisque ce sont les deux seuls personnages sélectionnables. De quoi rassurer les fans de toujours qui retrouveront ici nécessairement leurs marques. Alors, Ryu versus Sagat, ça donne quoi ? Eh bien, ça donne un match « boule-dragon », en général, avec quelques feintes de part et d'autre pour essayer de briser le rythme

et placer un enchaînement meurtrier. L'hurricane kick de Ryu est pratique pour passer au-dessus des Tiger Shot... mais le Tiger Knee du géant thaïlandais permet de s'approcher en un éclair et de surprendre. Au final, ce sont les super pouvoirs qui risquent de faire la différence (rappelez-vous : deux quarts de tour vers l'avant ou l'arrière avec poing ou pied). On vous en dit davantage sur ce jeu dans le test qui lui est consacré, à l'intérieur de ce même magazine.

société
Recherche à Racheter
pour ses clients

BOUTIQUES DE JEUX VIDÉO

+ emplacements N°1
+ bonnes surfaces de vitrines
+ espaces de 100 m2
+ CA mini de 3 à 4 MF
+ sur l'ensemble du territoire

Pour vos propositions : envoyer un FAX avec vos coordonnées au

01 56 62 33 34

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : DÉMO JOUABLE SUR UN NIVEAU POUR UN JOUEUR

« Jackiiiie !!! » s'écrie la jeune femme affolée. Elle a prononcé le bon nom : Jackie est toujours là pour sauver la veuve et l'orphelin. Ce qui caractérise ce maître des arts martiaux, c'est son sens de la comédie et de la dérision, que l'on retrouve évidemment et heureusement ici. Le petit bonhomme en 3D est capable de prouesses physiques impressionnantes. On n'en attendait pas moins de lui... En plus des classiques coups de poing et de pied, les plus doués utiliseront sans remords les contres, diablement efficaces, qui stoppent net un coup adverse et ne font pas que du bien à celui qui vous l'a porté. Toujours en mouvements, Jackie est un chat insaisissable qui sait donner des coups de griffes lorsque le besoin s'en fait sentir. Evitez seulement de vous retrouver encerclé entre plusieurs barbares et essayez de résoudre les problèmes les uns après les autres. Sauter sert aussi pas mal pour se sortir de situations délicates. Evidemment, quand je dis sauter, il est implicite qu'il y a un coup (de pied) porté en même temps que vous effectuez cette action... Un film live sur PlayStation, avec en vedette Jackie Chan. Voilà à peu près à quoi cette démo vous convie.

■	COUP DE POING
▲	COUP DE PIED
●	ATTRAPER
✕	SAUT
L1	CONTRE
R1	ROULADE
R2	DÉPLACEMENTS LATÉRAUX

MUPPET RACE MANIA

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS SUR DEUX CIRCUITS

Le Muppet Show, quoi qu'on en dise et quoi qu'on en pense (les plus jeunes n'en pensent pas grand-chose), a été une véritable institution. Kermit et consorts, débiles à souhait, ont fait un carton, surtout dans les pays anglo-saxons, et l'esprit déjanté de la série perdurera pendant un moment encore. C'était un petit moment de nostalgie... Revenons-en à ce qui nous intéresse : la course. Vous avez ici deux modes de jeu différents : « battle » ou évidemment « course ». Comme leur nom l'indique de façon assez explicite, ces modes vous invitent respectivement à vous battre contre vos adversaires ou bien à essayer de vous montrer le plus rapide. Les sensations, selon votre choix, seront totalement différentes. En Battle, c'est la recherche du bonus meurtrier qui prédomine. Celui dont le kart n'aura pas été détruit à la fin de la partie sort grand gagnant de l'épreuve. Pour la course, les choses sont différentes. Pas besoin de maîtriser comme un Dieu le demi-tour instantané et d'éviter les tirs adverses. Il faut essayer d'être en tête de la course et, croyez-moi, ce n'est pas toujours facile. Dès le départ, il vous faudra suivre les indications à l'écran (appuyer sur des touches dans un certain ordre) pour bénéficier du boost. Ensuite, il ne faut plus jeter un œil en arrière avant de franchir, victorieux, la ligne d'arrivée...

L1-L2	UTILISER BONUS
R1	BOOST
■	ACCÉLÉRER
●	FREINER
✕	SAUT
▲	CAMÉRA

DOWNLOADER

GENRE : SAUVEGARDES DE JEUX UTILISABLES

Notre sélection de sauvegardes du mois réunit de nombreux genres. Foot, plateforme, course, RPG... Il y a pas mal de chances pour que vous possédiez au moins un des jeux proposés ici. Attention toutefois, les sauvegardes de Syphon Filter 2, si elles apparaissent sur le CD de démos en votre possession, ne sont pas censées êtres utilisables pour des raisons techniques. Méfiance donc...

ISS Pro Evolution : toutes les coupes et accès aux All Star Teams (2 blocs)
Spyro 2 : accès à tous les niveaux (1 bloc)
Rollcage 2 : accès à tous les modes de jeu (1 bloc)
Vandal Hearts 2 : les 14 cartes secrètes sont accessibles (2 blocs)
Demain ne meurt jamais : accès à tous les niveaux (1 bloc)

Fédération Nationale des Cinémas Français

présente

25, 26, 27 JUIN 2000

la Fête du Cinéma

Pour l'achat d'une place au tarif plein, **un carnet-passeport** vous sera remis, il vous donnera droit à toutes les entrées suivantes au tarif de **10 F** (1,53 €)

Offre valable du dimanche 25 - à partir de la première séance de l'après-midi - au mardi 27 juin 2000, dans tous les cinémas participants.

FILA

TWIX

www.nrj.fr

NRJ HIT MUSIC only !*

PETITES ANNONCES

petites annonces

ACHATS

Département 38
Achète jeux de Catch WWF, WCW ou autres, prix à débattre ou possibilité d'échange. Tel à Xavier au 04 74 97 68 99 après 18h30.

Département 59
Achète KKND, Alerte Rouge, Command & Conquer Mission Tesla jusqu'à 60 frs. Tel au 06 67 11 32 98 ou au 03 20 09 24 01 de 18 à 20h.

Département 67
Achète Army Men 3D, WWF Smackdown, Rugby 2000 ou échange contre Formula One 99. Tel à Hervé au 03 88 96 15 91 ou au 03 88 69 51 06 après 20h.

Département 71
Achète Super Sonic Racers, Vigilante 8, Rogue Trip, Bravo Air Race, Interstate 76 avec notice de jeux et boîtier en bon état et complet. Tel au 03 85 57 01 52.

Département 76
Achète Kula World 150 frs maxi. Tel au 02 35 81 71 81 après 17h.

Département 86
Achète Medal of Honor, Dracula, GTA 2, ISS Pro Evolution, échange possible. Tel au 06 14 32 77 13.

Département 88
Achète Fear Effect à 100 frs, Soul Blade 50 frs, Syphon Filter 50 frs, Ridge Racer Type 4 : 50 frs.
Tel à Maxime au 03 29 94 39 80.

Département 92
Achète Bomberman et même genre, 3D Lemmings, Shanghai, Test Drive, Tetris Plus et Theme Hospital 200 frs maxi. Tel le soir au 01 41 31 48 28 à Claude.

Département 93
Achète figurine FF8 "Edea", très bon prix offert. Tel de 18 à 21h à Julien au 01 49 36 98 69.

Département 99
Achète FIFA 2000 entre 100 et 200 frs, Puma Street Soccer 50 frs et démo 10 à 20 frs, No Fear Mountain Biking 50 frs, Moto Racer 2. Tel à Nelson l'après-midi au 05 96 70 42 59.

CONTACT

Département 10
Echange Dino Crisis contre Metal Gear Solid Mission Spéciale, Stars Wars Episode 1 contre Tomorrow Never Die. Tel à Pierre après 18h sauf le jeudi après 14h30 au 03 25 49 90 62.

Département 13
Echange Formula One, WipEout 2097, L'Odyssée d'Abe, Rayman, Crash Bandicoot 1 contre Pandemonium 1 et 2 ou Demolition Racers. Tel au 04 90 54 51 98.

Département 24
Recherche Worms Armageddon et Command and Conquer. Tel à Pascal au 05 53 03 45 12.

Département 41
Echange Driver ou vends 170 frs, cherche correspondants pour Final Fantasy VIII, achète carte mémoire. Tel à Mickael au 02 54 42 73 65.

Département 49
Echange Akuji et Formula One 97 contre Medal of Honor ou Resident Evil I ou autres. Tel au 02 41 89 26 00 à Victor après 17h.

Département 53
Echange FF8 + soluce contre Medal of Honor ou GTA 2 ou vends 250 frs. Tel à Rio au 02 43 56 70 64.

Département 68
Echange Tomb Raider IV contre Metal Gear Solid ou MTV Snowboarding, vends V-Rally à 90 frs.
Tel au 03 89 74 34 10.

Département 75
Recherche Pacman World 200 frs, ou échange contre Formula One 99 (175 frs). Tel au 01 42 26 43 85.

Département 75
Echange FIFA 2000 contre formula One 2000 ou contre Knock Out Kings 2000. Tel à Seb toute la semaine après 17h30 et le week-end après 10h au 01 43 67 32 38.

Département 17
Echange GTA 2 ou Dino Crisis contre Demolition Racer.
Tel à Greg au 06 82 24 21 51.

VENTES

Département 5
Vends Bloody Roar 100 frs, Rival School 120 frs, Quake II 200 frs, Cool Boarders II 100 frs, échange possible.
Tel au 04 92 67 17 10 à Yohan.

Département 13
Vends volant PlayStation 150 frs, Formula One 97 : 30 frs, FIFA 96 : 20 frs, 30 livres et 11 démos 100 frs ou le tout pour 400 frs.
Tel à Anthony au 06 14 04 02 39.

Département 17
Vends V-Rally 2 : 150 frs. Tel à Benjamin au 05 46 04 40 23 après 18h sauf le week-end.

Département 33
Vends Resident Evil 2 : 150 frs, V-Rally 100 frs, Tekken 2 : 120 frs, Alerte Rouge 150 frs, Resident Evil 3 : 300 frs, Destrin 200 frs, Die Hard Trilogy 100 frs. Tel à Renaud après 18h au 04 56 77 18 98.

Département 33
Vends Tomb Raider 3 : 100 frs, 24 Heures du Mans 250 frs, 1001 Pattes 100 frs, Men in Black 140 frs, ou le tout 390 frs ou Tieu de 490 frs, GTI2 : 250 frs.
Tel à Thomas au 05 56 08 43 86 après 17h.

BULLETIN D'ABONNEMENT

PlayStation, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 numéros) + 6 CD
245 F pour au lieu de 294 F
soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant [illegible] (dont certaines [illegible] pour tester [illegible] de les acheter.

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 numéros + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de 294 F soit 1 mois de lecture gratuite !
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre ☐ Carte bancaire n°
Expire le : Signature :
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Date de naissance : Sexe : ☐ M ☐ F
PSQ40

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 56 71 16. Le droit d'accès et de rectification des données nominatives s'exerce auprès de notre département. Sauf opposition formulée par écrit, les données pourront être communiquées à des organismes extérieurs.

petites annonces

Département 35
Vends PlayStation + 2 MC + 1 pad Negcon + 4 jeux (WipEout III, Tomb Raider IV, Gran Turismo II, Ace Combat II), le tout pour 1 300 frs. Tel au 02 99 54 28 69.

Département 35
Vends Perfect Weapon 100 frs, Striker 60 frs, démo 20 frs, Assault Rigs 80 frs. Tel à Aude au 02 99 19 80 70 après 17h.

Département 35
Vends Moto Racer et Formula One 98 à 120 frs l'un. Tel à Anthony au 02 99 43 00 32 après 18h.

Département 40
Vends Adidas Power Soccer 75 frs à David. Tel au 05 58 90 80 46.

Département 42
Vends Kensei Sacred Fist ST 120 frs, G. Roux 120 frs, Tenchu Stealth Assassin 100 frs, Riven 90 frs, offre carte mémoire pour l'achat de 3 jeux minimum + V-Rally 1. Tel à Romain au 04 77 61 19 81 après 18h.

Département 44
Vends Syphon Filter 130 frs port inclus. Tel avant 20h au 02 40 34 24 59.

Département 45
Vends Apocalypse 50 frs, Tomb Raider 3 : 150 frs, Telefoot Manager 80 frs. Tel à Nicolas au 02 38 64 68 98.

Département 51
Vends Tomb Raider III à 120 frs. Tel à Elodie au 03 26 49 43 49.

Département 53
Vends Bloody Roar, Moto Racer, Asterix et Obelix contre Cesar, Excalibur, Command and Conquer Alerte Rouge à 100 frs pièce, Gran Turismo 2 à 200 frs Tel à Ben au 02 43 91 18 19.

Département 54
Vends Bust a Groove 100 frs, Spider 100 frs, 2xtreme 100 frs, Razmoket 100 frs, Star Wars 150 frs, 1 manette Turbo + 1 MC 200 frs. Tel à Aurélien au 03 83 72 58 73.

Département 54
Vends Telefoot 90 frs, Syphon Filter 130 frs, FIFA 99 : 90 frs, WipEout 2097 : 80 frs, Silent Hill 120 frs, WWF Attitude 100 frs, Music 80 frs et NBA 96, Apsi 97 : 100 frs. Nisi Laurent 9, Rue Ernest Daguin 54110 Varangeville.

Département 57
Vends Viper + codes pour niveaux 100 frs, Wing Over 2 : 100 frs, Perfect Weapon + codes pour niveaux 105 frs ou échange contre Theme Hospital, Warzone 2100, Medal of Honor 100 frs l'un. Tel à Stéphane au 03 87 87 32 25 après 15h30.

Département 62
Vends Coupe du Monde 120 frs, FIFA 99 à 180 frs, F1 98 : 100 frs, F1 99 : 150 frs, J. Macgrath Supercross 98 : 100 frs. Tel à Jean-Charles au 03 21 86 81 87 entre 17 et 20h.

Département 67
Vends Formula One 99 : 200 frs, Yannick Noah All Star 200 frs. Tel à Hervé au 03 88 96 15 91 ou après 20h au 03 88 69 01 06.

Département 70
Vends Tekken 3 : 150 Frs, Metal Gear + démo Silent Hill, 280 frs ou échange contre Soul Reaver et South Park, ou le tout pour 550 frs, The Lost World 100 frs, Die Hard Trilogy 100 frs. Tel au 03 81 56 83 78.

Département 71
Vends Tail Concerto ou échange contre Spyro le Dragon, Command and Conquer Alerte Rouge 120 frs ou échange contre GTA 2 ou Army Men 3D. Tel à François au 03 85 84 54 75 après 17h30.

Département 72
Vends Ridge Racer 159 frs, CD démos + magazine à 125 frs ou le tout pour175 frs. Echange le tout contre Bloody Roar 1 ou 2, Metal Gear, Tony Hawk, Driver, Courier Crisis, Croc 1 ou 2, Tomb Raider II ou III, l'Odyssée d'Abe et l'exode d'Abe. Tel à Sammy après 19h au 02 43 97 55 31.

Département 74
Vends Star Wars Episode 1 (très peu joué) 300 frs, Die Hard Trilogy 120 frs et Rapid Racer (manuel perdu) 50 frs. PlayStation Magazine n°38 sans démos 35 frs. Tel à Marc au 04 50 25 11 14 le lundi et le jeudi de 18 à 20h.

Département 74
Vends PlayStation + 1 manette Dual Shock + 1 manette + 3 MC + FF VII, GTA, Toca Touring Car, Soviet Strike, Worms, 8 démos, ou le tout pour 1 200 frs. Tel au 04 50 39 05 69 à Rémi ou Julien après 17h.

Département 75
Vends nbx jeux à petits prix, échange possible contre autres jeux récents ou non ou volant vibrant. Tel à Al au 01 43 67 19 24.

Département 75
Vends Resident Evil 3 + soluce, Tony Hawk, Die Hard Trilogy 2, Street Fighter Alpha 3, le tout pour 790 frs. Tel au 01 43 67 15 26.

Département 77
Vends Silent Hill 200 frs (neuf) ou échange contre Eagle One. Tel à Eric au 01 60 43 22 71.

Département 78
Vends Pac Man World 249 frs, STreet Fighter Collection 2 : 170 frs, frais de port inclus. Tel au 06 82 75 24 06 à Gabriel.

Département 82
Vends Tarzan 200 frs, Heart of Darkness, FIFA 98, Formula One 97 : 100 frs l'un, Metal Gear Solid 150 frs, démos de 5 à 15 frs l'une, échange possible. Tel à Ludo au 05 63 67 39 77.

Département 86
Vends No Fear Downhill Mountain Biking pour 200 frs. Tel au 05 49 87 31 87 après 17h.

Département 89
Vends Music 2000, Final Doom, Breath of Fire 3, Tarzan et Medal of Honor à 100 frs pièce + port. Tel à Yann au 06 88 45 94 34.

Département 91
Vends PlayStation + accessoires à partir de 600 frs, vends FFVIII + soluce officielle à 250 frs. Tel à Jean-Cyril au 01 69 31 24 07.

Département 95
Vends Driver et Syphon Filter à 200 frs pièce, GTA London 100 frs. Tel à Clément au 01 39 88 87 49 après 17h30.

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE

BON 43

POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les premières seront prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A. n'est dans PlayStation Magazine n°44 en kiosque en juillet prochain. Rendez-vous en juillet !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

ABONNEZ-VOUS

ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS

PlayStation MAGAZINE

DANS VOTRE BOÎTE AUX LETTRES

PROFITEZ DE PLUS DE **2 MOIS DE LECTURE GRATUITE** EN VOUS ABONNANT

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PlayStation BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

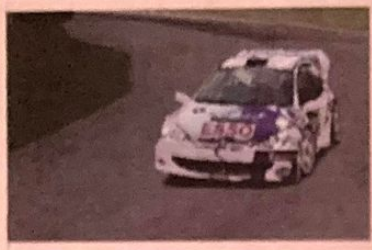
PS P43

Oui, je profite de votre offre pour
☐ 1 AN (11 Nos de PlayStation) = 439 F au lieu de ~~539 F~~, soit 2 mois de lecture gratuite !
☐ 6 MOIS (6 Nos de PlayStation) = 245 F au lieu de ~~294 F~~, soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Expire le ☐☐ ☐☐

Voici mes coordonnées :
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐
SIGNATURE OBLIGATOIRE :

Offre valable 2 mois. Tarif étranger (bateau) : 1 an = 439 F. Tarif étranger par avion sur demande au : 01 55 83 43 16 ou par courrier à PLAYSTATION Magazine - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9.



Si vous avez été attentif, nous avons ce mois-ci, pas moins de 9 travellings dont 2 frôlent la perfection. Des castings très prometteurs pour les tests à venir, et une toute petite page destinée aux courts métrages (c'est encore trop). Plus tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le salon magique de l'E3, sans avoir à le demander. Profitez-en, nous n'en reparlerons pas avant l'année prochaine. Mais dans un an, nous ne serons plus qu'à 6 mois de la sortie du chef-d'oeuvre MGS 2. Qu'il est beau ce mois de juin. Décidément, Playstation Mag., c'est comme le Père Noël, mais en mieux, car c'est tous les mois !

CRITIQUES

	JULIEN CHIEZE	DAVE MARTINYUK	GRÉGORY SZRIFTGISER	FRANÇOIS TARRAIN	JULIEN HUBERT	KENDY TY	VOTRE NOTE
ALUNDRA 2	6	6	7	-	7	-	
COLIN MCRAE RALLY 2	9	-	7	9	9	8	
EURO 2000	4	5	6	-	-	6	
LEGEND OF LEGAIA	6	7	6	-	-	6	
NFS : PORSCHE 2000	-	-	6	4	4	5	
N-GEN RACING	-	-	5	-	4	6	
STREET FIGHTER EX 2	6	6	7	5	6	6	
VAGRANT STORY	9	9	9	8	9	7	
Y.NOAH ALL STAR TENNIS 2000	8	7	-	7	-	6	

L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

LE BAREME DES NOTES

1 Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?
2 Laissez tomber, y'a rien à voir.
3 Amusant trois secondes.
4 Ouais, peut mieux faire.
5 Tout juste moyen.
6 Ça commence à être intéressant.
7 Enfin un bon titre !
8 Très très bon !
9 Exceptionnel !
10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

L'esprit bière par Heineken

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. À CONSOMMER AVEC MODÉRATION.

www.heineken.fr